Arcader

アーケーダー

ゲーマー最終形態

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK Vol.21
880yen

平成8年1月8日発行　第3巻第2号通巻第21号
ゲーメストムック
Vol.21

家庭内アーケードゲーマー養成



アーケード基板の世界を水先案内

- コントロールボックスカタログ
- 名作基板大発掘
- 特選基板リスト
- 基板ショップ紹介
- ゲーム環境拡張計画

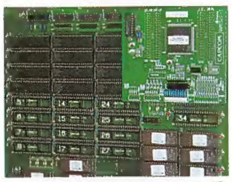
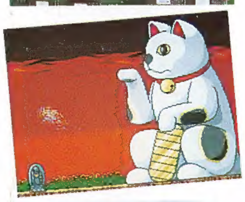
ゲーメストムックVol.21

ゲーマー最終形態 Arcader

contents

ARCADER（アーケーダー）：
それ即ち果敢にアーケードゲームを家庭内でプレイしちゃう、しようとしちゃう
ワーッテル人種のことだ。
本ムックは、そーいう人種を育成するために編集されている。






ゲーマー最終形態

Arcader

家庭内アーケードゲーマー座右の書

邂逅の章

本章は、ゲーム基板に関するキミの戸惑いを氷解しよう。
基板は何だか分からない?結局は実際に触ってみないと分からないことも多いけど、
この章には、キミの力になることが多く述べられているはずだ。

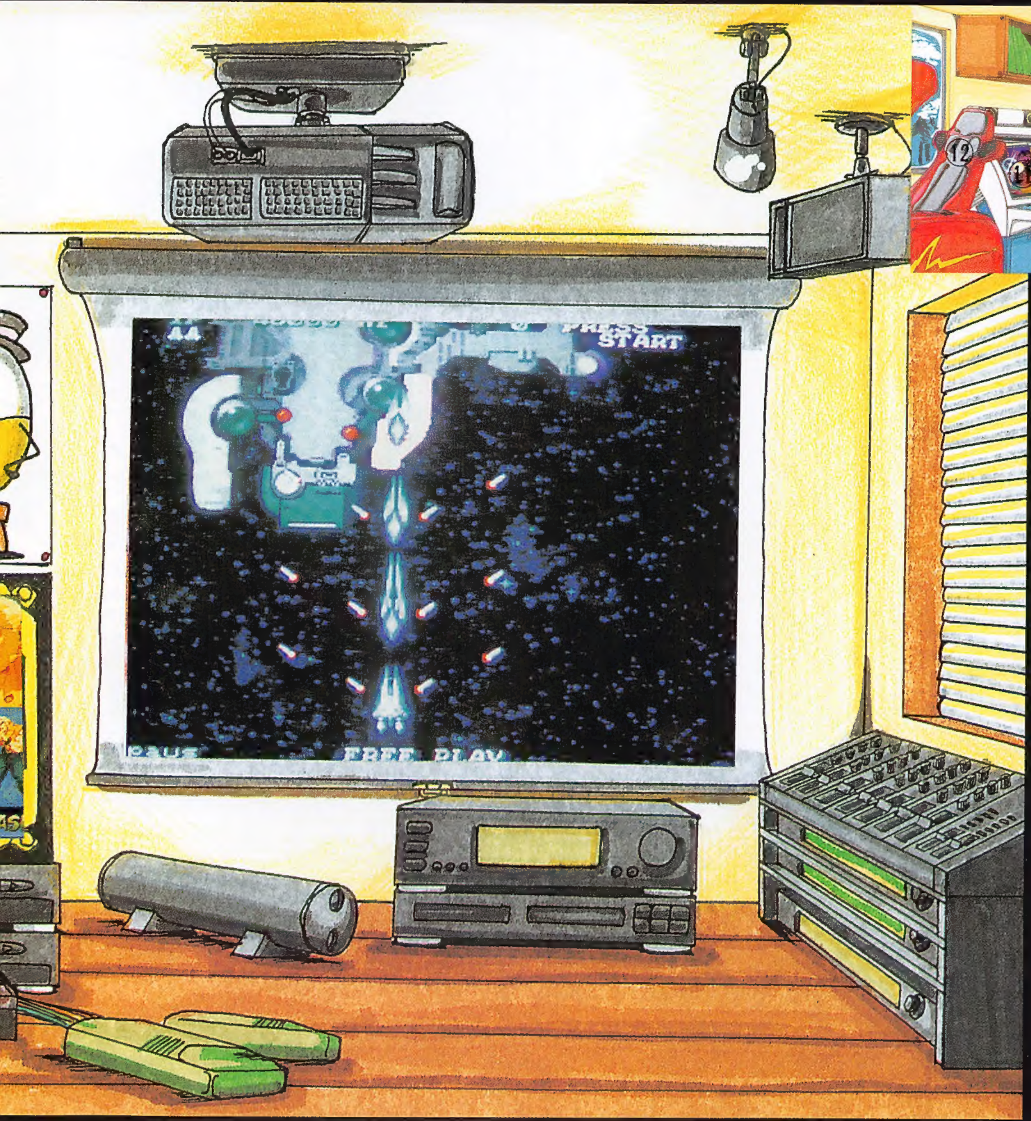
序文にかえて

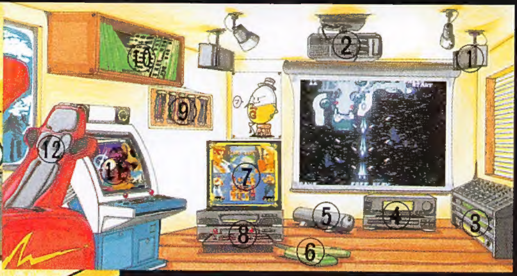
キミは基板ショップに足を運んでいるはずだ。
しかし、店員さんに声をかけられると、
その場にいたたまれなくなって、逃げ出していただろう。
基板ショップに来る前に、銀行で下ろした虎の子。
前の晩に決心したんじゃないのかい?
何を迷うことがあるんだ!
アーケードゲーム、不変の価値、本物だけが持つ輝き。
歴史が違うんだ、気迫が違うんだよ。

さあ始めよう。

キミの迷いは、ゲーメストムックVol.21「アーケーダー」、
これを読破すれば氷解する。
本物を嗅ぎ分けるキミにはわかってもらえるはずだ。
アーケードゲームだけが持つ、本物の味わいを。

ARCADER SYSTEM





①スピーカー

できれば、スタジオクオリティのスピーカー。天吊りである必要はないが、デザインにはこだわりたい(→78P)。

②プロジェクター

理想は3管式だが現実的な選択としては液晶プロジェクターだろう。夢の大画面を実現するアイテムだ(→76P)。

③エフェクター

音を艶やかにしてくれるリバーブレーターは、できれば欲しいもの。BBEなどがあれば、よりいい音に(→78P)。

④AVアンプ&DAT

サラウンドをかけたり、映像機器をコントロールする要。DATでオリジナルVGM集をつくるのもオツ(→78P)。

⑤スーパーウーハー

音の臨場感を激変させる音響機器。超低音から再生できるから、音に安定感が出てくる(→78P)。

さまよいのアーケーダーに告ぐ

「世の中は納得できないことばかりだ。会社、学校、家庭、なんかしっくりこない。

ゲームだってそうだ。

32BITだ64BITだとかますびしいが、なんか違うだろうよ。

僕のハートを焦がした、ゲームセンターで過ごしたあの一瞬を体験させてくれるゲームにはそんな大層なものは載ってなかった。

小手先のシステムじゃない、CD-ROMがなんだ、ムービーがどうしたってんだ。

僕が求めているのは、そんなチャチなもんじゃない。

真剣勝負、1コインでどこまでいけるか、限界への挑戦だったあの時の輝き、それを感じたいだけなんだ」

そこの威勢のいいキミ、なかなか見所がある。コンシューマーゲームに飽き足らなければ、別にやらなくたっていい。

なぜなら、今ではアーケードゲームを家庭で遊ぶ環境が、望みさえすれば、すぐに手に入るからだ。

そして、心掛け次第でゲームセンター以上の環境を得ることだって可能だ。



ULTIMATE

⑥システム基板

カートリッジを差し替えることでいろいろなゲームが楽しめるファミコン感覚の基板。最近の主流だ(→99P)。

⑦業務用モニター

筐体に内蔵されているモニター。基板との相性がよく、家庭内でも使いたいモニターだ。1万円台からある(→76P)。

⑧コントロールボックス

家庭で基板を楽しむときの必需品。種類も多くなり、選択の幅も出てきた。よく研究して自分に合ったものを(→6P)。

⑨ハーネス

基板とコントロールボックスを接続するケーブル。カスタマイズして多機能を目指そう(→86P)。

⑩基板

これがなくては始まらない。縦置きが基本、梱包材に包んだまま使う(イラストでは裸になっているが…)(→4P)。

⑪筐体

筐体を家に持ち込んでしまうのも一つの手だ。中にはコントロールボックスよりも安上がりなものがある(→80P)。

⑫大型筐体

大型筐体を家で楽しむこともできなくはない。ただし、それができるのは限られた人々だけだ(→82P)。





ゲームセンターで味わったあの感動の一瞬を、あの時以上の振幅で体験できるのだ。

家庭にアーケードゲームを持ち込むことは、ただ単にそれだけの楽しみでは終わらない。

よりゲームのことについて深く知っていくことに喜びを得ることもできるのだ。

それは例えばゲーム基板のことについてであり、基板とコントロールボックスをつなぐハーネスのことについてである。苦労を強いられることもあるが、それはいつしか力になり喜びになる。つまりアーケードゲームを家庭に持ち込むことは、ゲームが自由に遊べる魅力のほかに、それを楽しむまでの過程自体の魅力をも享受できることだといっていい。

また、それだけではない。過去のゲームが入手できるということに意味を見出して、例えば自分の好きなメーカーのゲームを時代を遡行して手に入れて、今あるゲームがどのような流れの中で生まれてきたものなのか、という考察をするなど、いわばゲーム史の中を泳いでいくことも可能なのだ。

まあゴチャゴチャいってても始まらない、とりあえず歩き始めよう、アーケーダーとしての人生を。

基板をはじめよう①

ストZEROが欲しい

武藤真幸

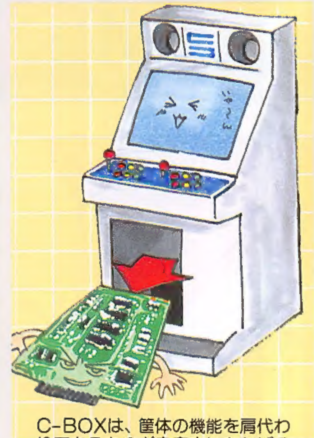


電遊着装第1指令

アーケード基板たるもの

基板ってどんなもの？家庭用のゲームとは何が違うの？
基板って難しくない？…そんなキミの疑問に答えよう。

ほ～ら怖くない怖くない



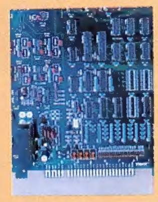
C-BOXは、筐体の機能を肩代わりできるものが家庭内にあればそれに託して、最低限の機能に絞ってコンパクトにしたものだ。

ゲーセンで遊ぶゲーム。筐体(100円投入口がついているアレ)の中には、ゲーム基板(以下基板)が入っている。

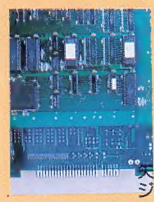
あの大きな筐体の中で、ゲームの正体と呼べるのは、基板のみだ。家庭で遊ぶためには、それのみを持ち込めばいい。あとは家庭内で遊ぶための代用品が揃っている。基板は、基板ショップ(37P～)などで普通に購入でき、気軽に遊べるようになった。

形は違うが扱いは同じ

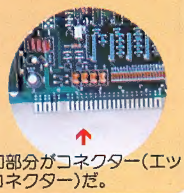
部品面



半田面



エッジコネクター



矢印部分がコネクター(エッジコネクター)だ。

筐体から取り出した基板は、一般人は遠巻きに見るのが精一杯の、ものものしい様相だ。「基板は、ゲームごとに形が違うし、トゲトゲしてるからどうも難しそう」そんなキミの考えは半分だけ合っている。

形は様々な基板だが、最近はコネクターだけは同形状で機能も統一されている。また、ほぼすべての要素が集約しているから、最低限ここだけを触ればいい(註1)。コントロールボックスとハーネス(15P～、86P～)を導入した環境下では、ハーネスから基板のコネクターを抜き差しすることで、あたかもファミコンからROMカートリッジを抜いたり差したりするかのごとき容易さで、同様の目的を達成できる。

この際、触ってチクチクしたり、大きくて邪魔になったりする程度にしか、あのものものしい様相は、キミに不利益を及ぼすことはない。

要するに、恐るるに足らぬ相手だということだ。

基板は使い捨て？

ここで、ちょっと基板自体が持つ意味合いについて考えてみよう。

前述のたとえで、基板＝ROMカートリッジという比喩が、一筋の光明となって、キミの頭の中を照らし出したに違いない。それは間違いではないが、正解までには一歩足りない。

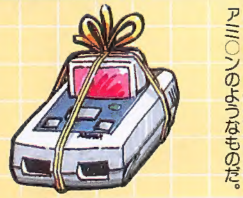
名誉の不経済

実は基板の上には、ROMカートリッジのように、ソフトに分類されるもののほか、ソフトの指示によって映像を生成したり、音声を生成する部分、ファミコンでいえば本体、ハードが受け持つ部分まで載っているのだ。

だから、ゲーセンからゲームを徹去することは、ソフトのみならず、ハードもいっしょに処分することを意味する。

家庭用ゲーム機ユーザーの感覚からすれば、許しがたい不経済だよね。しかし、この不経済は、家庭用とアーケードの間に開発思想の根本的な違いがあるからなのだ。

基板概念図



通常の基板はカートリッジ交換ができず、コントローラー、電源なしのファミ○ンのようなものだ。

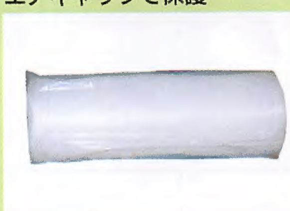
基板の扱い方

基板のほとんどは、部品が剝き出しになっている。だから、扱いは丁寧なほうがいいに決まってる。どんな注意が必要か、以下に書き出そう。

①保管は縦置き、平積み厳禁
②エアキャップで包んで使用

以上2点を注意すれば十分だ。エアキャップは俗にプチプチと言われている包装材。東急ハンズ以下、D.I.Y.ショップが入手の近道だ。エアキャップに、基板のタイトルと表裏を書いておくと便利だろう。

エアキャップで保護



これで基板を保護する。

縦置きしよう



縦置きしないと基板が痛むぞ。

まずゲームありき

家庭用ハード対応ソフトの開発時、念頭に置くのは、ターゲットマシンの性能限界。ソフトは性能限界で囲われたワクからはみ出さないよう、強い制約を受けながら開発しなければならない。

アーケードゲームの場合、ゲームの企画が念頭に置かれる。そして、どんなハードが必要かが、コストとのせめぎあいの中検討され、最も効率的な仕様に落ち着いていく。つまり、まず「ゲームありき」の開発思想なのだ。

以上のような環境から生まれてくるアーケードゲームは「一歩上」であるハズなのだ。

時代の要請？システム基板

前節を覆すようだが、最近は、家庭用ハードと似たソフト配布形態をとる、「システム基板」(98P～)と呼ばれるハード様式のものが、基板の主流になっている。ハードとソフトが分離できる構造になっているから、ソフトだけを流通させられる(ことが建前な)ので、ハード部分を入手すれば、後はソフトを買い足せばよく、経済的というわけだ。

基板ショップにそれらが並ぶときにも、そのメリットが生きてくる(ものもある)。

註1：実は、それ以外の部分を触らなければならないゲームもあるが、触らなくてもゲームは立ち上げられる。それから次を考えればいい。


基板をはじめよう②
コントロールボックスって?
武藤真幸
電話したら基板だけじゃ遊べないって言われたよう
ぐす
基板を家でプレイする方法としては筐体を買っちゃう方法と
コントロールボックスを買う方法と２種類あるの
普通のゲームならコントロールボックスで十分よ
コントロールボックスって何?
家にあるテレビで基板を遊ぶための機械なの
これひとつでほとんどのゲームができるのよ
じゃあこれひとつ買っておけばずっと大丈夫ってことだね!!

人生、コントロールボックス

**コントロールボックスの機能解説、
コントロールボックス選びをアドバイスするぞ。**

まずは入手

前項で、筐体なるものに基板は入っていて、筐体にゲームの本質はない、というくだりがあったが、では何が入っているのか、そこから見てみよう。筐体を開けてみると、中身は非常に単純だ。

筐体のもつ機能を、大きく分類してみると以下のようになる。

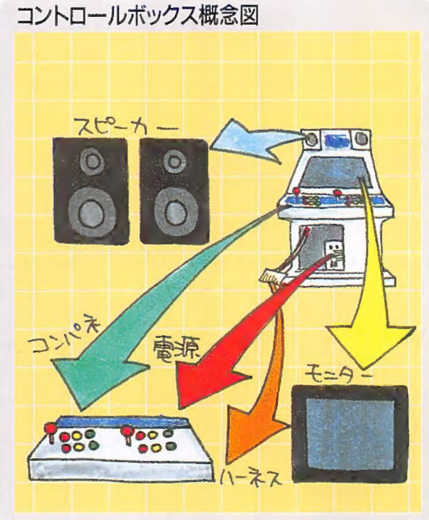
1・モニター
2・電源
3・コントロールパネル
4・スピーカー
5・コインシューター、コインBOX

家庭内で基板を楽しむためには、これら筐体が持つ役目を果たしてくれる何かが必要になるということは、想像に難くないだろう。

一番単純かつ効果的な手段は、筐体を家に持ち込んでしまうことだが、誰もができることじゃないだろう(やってる人は当然いるし、そのノウハウを80Pから解説してる)。さて、前述した筐体が持つ機能のうち、家庭内でゲームを楽しむだけなら、すべてを満たす必要はない。最低限新たに必要になるのは、2と3のみであることに気づいてもらえるだろうか。そのほかの1、4、5は不要か、既に代用がきくものが家庭内にあるものだ(あるでしょ?)。

従って、家庭内で基板を楽しむためには、上記の2項目を満たしたものがあればいいわけだ。そして、それらを満たしたものが、既に製品化されている。それがコントロールボックス(以下C-BOX)というものだ。

コントロールボックス概念図



C-BOXとは?

C-BOXの機能部品を以下にまとめてみよう。

1・電源(100Vの交流電流から、5Vand12Vの直流電流に変換する装置(基板には、そういう電源が必要なのだ)
2・コントロールパネル(ゲームの操作盤のことだ)
3・スピーカー
4・ゲーム基板からの映像を家庭用テレビに映すのに必要な装置
5・連射装置
6・そのほか補助装置

という感じになる。基板に、ゲームに関するすべてのものが載っているから、これだけで済むというわけだ。

1と2が先程新たに必要だと述べた部分。3は、ついてなくても、家庭内にあるラジカセなどのオーディオ装置に接続すれば済むし、結果いい音なのだが、「そんな難しいことはできない」というユーザーも多かろうという配慮からか、市販のC-BOXには、必ずといっていいほど付いている。

4については、今は深く考えなくていい。筐体についているモニターと、家庭用のテレビには若干の違いがあって、その差を埋める装置だととらえればいい。詳しくは17Pから解説しよう。

5は、いわずもがなだ。最近ではゲーセンの筐体にも付いていることがある。あれば便利だよね。

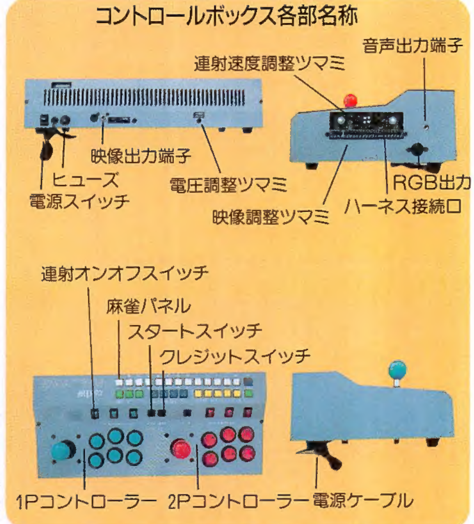
6に関しては若干話がややこしくなるから、今は触れない。

このほか、基板を接続するためのコネクターがつく。

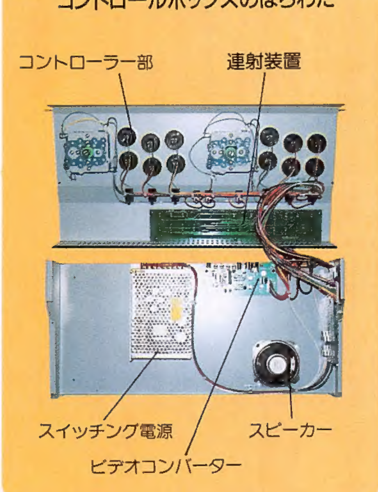
C-BOXの機能をまとめると、基板に電源を供給して作動させ、映像出力を家庭用テレビに映せるように変換し、音声をスピーカーから発音して、プレイヤーの操作をコンパネから基板に送る、という感じになる。ちなみに、筐体にあってC-BOXにないコインシューターは、同様の役割を果たすスイッチがC-BOXに付いていて、それを押すことでクレジット数が上がるようになっているのだ。

実際のC-BOXが、どんな構造になっているのか、図示してみよう。さきほど挙げていった各機能部品は、こんな風にレイアウトされている。もちろん、機種ごとの相違はあるが、大同小異こんなものだ。基板との接続は、C-BOX側のコネクターと、ゲーム基板側のコネクターを、ハーネス(15P~)という配線の束を介して行う。

コントロールボックス各部名称



コントロールボックスのはらわた



どこで買うの?

C-BOXをどこで買うか…。永遠のテーマだ…なんて悩む前に基板ショップに行こう。いろんな種類のC-BOXが、キミを迎えてくれることだろう。そう、C-BOXとひと口にいっても、現在、実に8種類もあるのだ。

どんなものを選べばいいの?

さて、9Pから始まるC-BOXカタログを参照して、自分にあったものを選びたいところだ。そこで、機種選定を手助けすべく、C-BOXを買うときに、どのようなことを考慮すればいいのか、C-BOX選定で一番比較されるべき要素を3つ選び、それについていろいろ述べてみよう。

C-BOXの上手な買い方

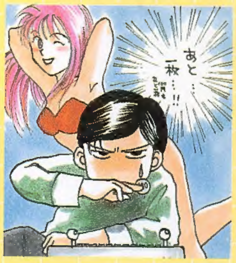
C-BOX選びで、念頭に置いておくべきことを2つ挙げておこう。
1つは、「どんなゲームで遊びたいのか」ということ。
もう1つは、「家庭の環境に対応しているのか」ということ、この2つだ。
さて、この2つを念頭に置いておくと、どのようなC-BOX選びになるのか、説明していこう。

どんなゲームで遊びたいか

ゲーマーと、ひとくくりするには、かなり無理がある昨今の多様化したゲーマーたち。
中にはシューティングの鬼もいれば、対戦格闘ゲームオンリーの人もいる。そうかと思うと、ゲームセンターの隅のほうで麻雀ゲームにいそしむ人だっている。
前述の主立った3タイプのゲーマーには、どういったC-BOXが向いているのか、少し考えてみよう。

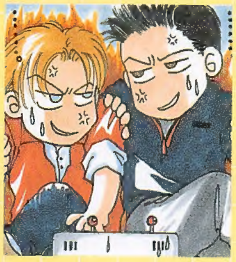
タイプ別お薦めコントロールボックス

孤高の雀師



麻雀パネル一体型をお薦めしよう。なによりスマートだし、後から麻雀用のパネルを買うよりも安上がりだ。

格闘オンリー



コンパネ分離型がお薦め。最近のC-BOXはコンパネの間隔が広くなったほうだが対戦台の快適さを味わったキミには、耐え難いものだろう。

シューティングの鬼



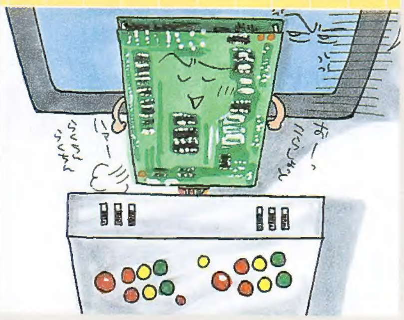
シンクロ連射装置が付いたものがお薦め。連射装置をよしとしないゲーマーもいるだろうが、あるに越したことはないだろう。

家の環境に対応しているか

ここで最大の問題になるのは、家にあるテレビの種類だ。詳しくは16Pから解説するが、C-BOXに、どのような種類の映像出力端子が付いているか、映像関連のオプションに、どんなものがあるのかが直接関係してくる。
家のテレビを熟知するキミは、13Pの機能一覧表を見よう。どのC-BOXがキミの家のテレビに対応しているのかが、すぐに分かるはずだ。
そのほか、地味なところだが、基板を接続するコネクターが、C-BOXのどの位置にあるかも確認しておくといい。
基板を接続しようとすれば、コネクターの周囲50cm平方は基板を置くスペースとして確保しておかなければならない。
背面に付いているものもあるから、都合が悪い場合もあるかもしれない。

基板の接続

コントロールボックス選びで舞い上がってしまうと、つい細かいところに目がいかなくなりがち。イラストのように、ものによっては、かなりの大きさになる基板は、非常に邪魔になる。
これは横にハーネスの差し込み口があるタイプでも同じで、広めのテーブルの上に置いておかないと、テーブルからはみ出してしまうこともしばしばだ。



C-BOX機能のポイント

C-BOXの中で、最も重要と思われる点について述べてみよう。機種選定に役立ててほしい。

操作性

一番操作性に大きな影響を与えると思われる、コンパネ使用部品だが、実はレバー、ボタンともにセイミツ製で、違いはない。ボードマスターだけはサンワ製を使用していて、細かくいえば操作性は変わってくるが、好みの問題といっていい。それより重要なことは、本体がガッチリ固定できるかどうかだ。そこが別かれ目になってくる。本体重量があるほうが操作性がいい、と単純に考えていい。その点、コンパネ分離型は不利かな。各自で固定する工夫をすれば済む話ではあるんだけど。前述したコンパネ分離型のメリットと、ほりにかける必要があるね。

連射装置

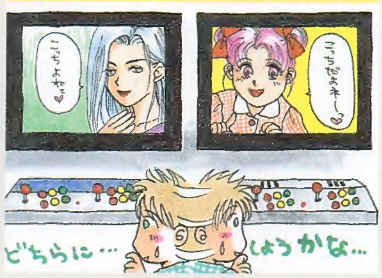
最近になって、安定した速度で高速連射が可能になる、シンクロ連射装置が搭載されるようになった。つまり、連射装置が2種類になったわけだ。以後、従来の連射装置をノーマル連射と呼ぶこととしよう。条件さえあえば、シンクロ連射はノーマル連射を凌駕する性能を発揮する。究極的なる高速連射が欲しい場合は、迷うことなくシンクロ連射付きのものをセレクトすべきだ。
また、連射装置のコントロール性も重要な点で、C-BOXによって、一番違いが出てくる点でもある。
つまり、連射のON、OFFは、どんな細かさでコントロールできるのか、ということだ。ボタン毎に連射のON、OFFができるものもあれば、連射のON、OFFのスイッチは1つしかなく、ONにするとすべてのボタンに連射がかかってしまうものもある。どちらを選ぶかはキミに任せようと思う。前者が高価になるのは、いうまでもないよね。

RGB to ビデオコンバーター

キミたちが混乱すると思って、あえて名前を伏せてきた装置だ。これは、基板から出る映像(RGB信号)を、家庭用テレビに映すための映像信号(ビデオ信号)へ変換するためのものだ。
実は、これにも性能差がある。ノイズ対策、使用したRGBエンコーダーICの性能などなど、結果として出てくる画像のキレイさがちょっとずつ違うのだ。遠隔地居住者には申し訳ないが、こればっかりは映っている画像を見て判断するしかない。CXA1645MというICを使用したものは、おおむね高画質といっていいが、あくまでも参考程度。店頭デモを行っているところがほとんどなので、基板ショップで確認してみよう。
以上の点を鑑みて、基板ショップへ足を運ぶなり、カタログとにらめっこして機種選定してほしい。

画質に差あり

あまりいいテレビを持っていないから、こんなところにこだわってもしかたない、という考えのキミ、それは違うぞ。ビデオ端子しかついていないようなテレビに接続する時こそ、ビデオコンバーターの性能がものをいうのだ。ピンからキリまでいろいろあるから、やはり見て選ぼう。



データの見方

〈右側〉
コンパネの正式名称、価格、メーカー名、問い合わせ先を表示しています。
写真は、コンパネを正面から見たところ、背面（主に出力端子などが並んでいるところ）、側面（主にコネクターがあるところ）の3つにわけて紹介しています。

〈左側（データ表）〉
上から順に、
●寸法（奥行き×横幅×高さ、長さはミリ単位）
●重さ（kg単位）
●ボタン数（スタートボタンなどを除いた、ゲームプレイ上で使用するボタン数）
●連射の種類（ノーマル連射／シンクロ連射かを表す。シンクロ連射とはハーネスから出ている映像信号を利用し、トリガーのバラケ、途切れのない、そのゲームに合った理論上最適の超高速連射を楽しめる機能のこと）
●連射スピード調整の有無（横にLEDと記してあるのは、連射のスピードが一目でわかる発光ランプ付き）
●ボタン取り替えの可／不可
●コインスイッチの有無
●スタートボタンの有無
●出力端子の有無
それぞれの端子について、補足説明を加えている。「要専用オプション」と書いてあるものは、別売りの変換ケーブルが必要。また、それぞれの端子の形状（規格）についても、併せて記している。
●オプション
・コンシューマ用別売りケーブル（コンシューマ機にも対応できる別売りケーブルの種類）
・映像出力用別売りケーブル（モニターに出力するために必要な、別売り変換ケーブルの種類。ちなみにRFコンバーターとは、家庭用TVに出力するためのケーブルのこと）
●コネクターの規格（オリジナルと表記してあるのは、どれも中間ハーネスを利用して各基板につなぐコネクターのことを表している）
●備考（そのコンパネの特徴となるものについて表記）

コンパネ一覧

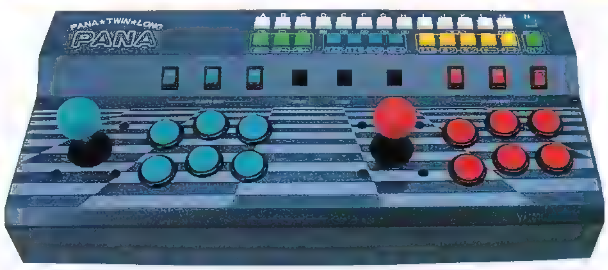
ここに紹介するコンパネはどれもすぐれものばかり。データを参考に、キミに一番合ったコンパネを選んでくれ！

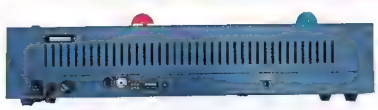
注：掲載されているコンパネ、およびそのデータはすべて'95年12月現在のものです。ご了承ください。

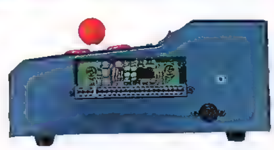
寸法		221×490×107	
重さ		5.3kg	
ボタン数		6ボタン×2	
連射の種類		ノーマル（2ボタンごとに連射可）	
連射スピード調整		あり（LED）	
ボタン取り替え		可能	
コインスイッチ		なし	
スタートボタン		あり	
出力端子	ヘッドフォン端子	あり（ステレオ対応）	ミニジャック
出力端子	音声出力端子	あり（内蔵スピーカー）	ピンジャック
出力端子	ビデオ端子	あり	ピンジャック
出力端子	S端子	あり（要専用オプション）	S端子
出力端子	RGB端子	あり（要専用オプション）	DIN8ピン
出力端子	その他		
オプション	コンシューマ用別売りケーブル	スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、MSX	
オプション	映像出力専用別売りケーブル	RGB（15,21）、RFコンバーター、S端子	
コネクターの規格		オリジナル	
備考		●麻雀パネル付き。 ●以前発売されていたパナツインよりも、横幅が30ミリ長い。	

パナツインロング

38,000円　KIC　044(754)7594




背面


側面

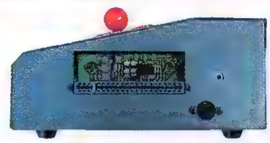
パナカスタムロング

34,000円　KIC　044(754)7594





背面

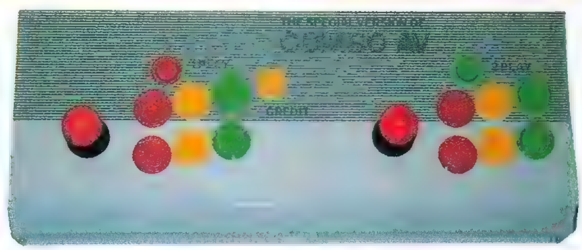


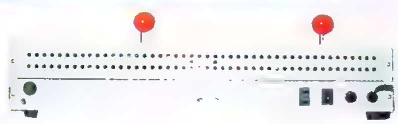
側面

	寸　法	221×490×107	
	重　さ	5.3kg	
	ボタン数	6ボタン×2	
	連射の種類	ノーマル（2ボタンごとに連射可）	
	連射スピード調整	あり（LED）	
	ボタン取り替え	可能	
	コインスイッチ	なし	
	スタートボタン	あり	
出力端子	ヘッドフォン端子	あり（ステレオ対応）	ミニジャック
出力端子	音声出力端子	あり（内蔵スピーカー）	ピンジャック
出力端子	ビデオ端子	あり	ピンジャック
出力端子	S端子	あり（要専用オプション）	S端子
出力端子	RGB端子	あり（要専用オプション）	DIN8ピン
出力端子	その他		
オプション	コンシューマ用別売りケーブル	スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、MSX	
オプション	映像出力専用別売りケーブル	RGB(15,21)、RFコンバーター、S端子	
	コネクターの規格	オリジナル	
	備　考	●パナツインロングから麻雀パネルを取り除いたもの。それ以外はパナツインロングとまったく同じ。	

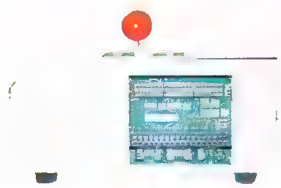
SUPER COMBO AV

25,000円（本体のみ）　キョーワインターナショナル　03(3490)5201





背面



側面

	寸　法	200×500×155	
	重　さ	5kg	
	ボタン数	6ボタン×2	
	連射の種類	シンクロ（2ボタンごとに連射可）	
	連射スピード調整	あり（LED）	
	ボタン取り替え	可能	
	コインスイッチ	あり	
	スタートボタン	あり	
出力端子	ヘッドフォン端子	あり（ステレオ対応）	ミニジャック
出力端子	音声出力端子	あり（内蔵ステレオスピーカー）	ピンジャック
出力端子	ビデオ端子	あり（Vタイプ、VRタイプ）	DIN8ピン
出力端子	S端子	あり（Vタイプ、VRタイプ）	DIN8ピン
出力端子	RGB端子	あり（Rタイプ、VRタイプ）	DIN8ピン
出力端子	その他		
オプション	コンシューマ用別売りケーブル	なし	
オプション	映像出力専用別売りケーブル	タイプ別にそれぞれ対応ケーブルがついてくる。	
	コネクターの規格	オリジナル	
	備　考	●1P・2P間がカプコンパネルより15ミリ広い。 ●接続ケーブルの異なる3タイプで販売。 Vタイプ（ビデオ端子、S端子対応） Rタイプ（RGB15、21対応） VRタイプ（上記両方対応）	

シグマ8000TURBO

15,800円 シグマ電子 0794(84)0476

寸法		320×220×30	
重さ		1.5kg	
ボタン数		7ボタン×1	
連射の種類		ノーマル（各ボタンごとに連射可）	
連射スピード調整		あり	
ボタン取り替え		可能	
コインスイッチ		あり	
スタートボタン		あり	
出力端子	ヘッドフォン端子	——	——
	音声出力端子	——	——
	ビデオ端子	——	——
	S端子	——	——
	RGB端子	——	——
	その他	AV-5000用接続端子	
オプション	コンシューマ用別売りケーブル	セガサターン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、パソコン、セガマークIII	
	映像出力専用別売りケーブル	——	
コネクターの規格		——	
備考		●ジョイスティック部分なので、基板で遊ぶ際には別売りのAV-5000が必要。 ●ボタンを押さなくても連射が可能なLOCK機能付き。またボタン同時押しも設定可能。	





背面



側面

AV-5000

26,000円 シグマ電子 0794(84)0476

寸法		95×200×125	
重さ		1.5kg	
ボタン数		——	
連射の種類		——	
連射スピード調整		——	
ボタン取り替え		——	
コインスイッチ		——	
スタートボタン		——	
出力端子	ヘッドフォン端子	あり（ステレオ対応）	ミニジャック
	音声出力端子	あり（専用ステレオピンコード付属）	DIN8ピン
	ビデオ端子	あり	DIN8ピン
	S端子	あり（要専用オプション）	DIN8ピン
	RGB端子	あり（要専用オプション）	DIN8ピン
	その他	シグマ8000TURBO用接続端子	
オプション	コンシューマ用別売りケーブル	——	
	映像出力専用別売りケーブル	RFコンバーター、S端子、RGB（15,21）	
コネクターの規格		オリジナル	
備考		●別売りのジョイスティック、シグマ8000TURBOがないと、単体では使用できない。なおジョイスティックは最大2つまでつなげられる。	





上面



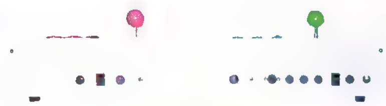
側面

ボードマスター

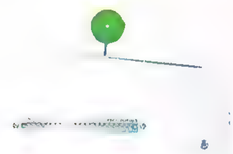
48,000円　ボード・A　03(5272)3690

寸　法		210×650×100	
重　さ		5kg	
ボタン数		6ボタン×2	
連射の種類		シンクロ（全ボタン一斉に連射）	
連射スピード調整		あり	
ボタン取り替え		可能	
コインスイッチ		なし	
スタートボタン		あり	
出力端子	ヘッドフォン端子	あり（ステレオ対応）	ミニジャック
	音声出力端子	あり	DIN8ピン
	ビデオ端子	あり	ピンジャック
	S端子	あり（要専用オプション）	S端子
	RGB端子	あり（要専用オプション）	DIN8ピン
	その他		
オプション	コンシューマ用別売りケーブル	なし	
	映像出力専用別売りケーブル	RGB（15,21）、S端子	
コネクターの規格		タイトー規格	
備　考		●セガ純正アストロパネル使用。 ●最新のICを搭載した、グレードの高いS端子映像。	





背面



側面

SUPER VEGA 21

65,000円　ハッピー商会　0798(71)2910

寸　法		297×672×140	
重　さ		5.6kg	
ボタン数		8ボタン×2	
連射の種類		ノーマル（各ボタンごとに連射可）	
連射スピード調整		あり（LED）	
ボタン取り替え		可能	
コインスイッチ		あり	
スタートボタン		あり	
出力端子	ヘッドフォン端子	あり（ステレオ対応）	ミニジャック
	音声出力端子	あり（専用ステレオピンコード付属）	DIN8ピン
	ビデオ端子	あり	DIN8ピン
	S端子	あり（要専用オプション）	DIN8ピン
	RGB端子	あり（要専用オプション）	DIN8ピン
	その他		
オプション	コンシューマ用別売りケーブル	セガサターン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、パソコン、ファミコン	
	映像出力専用別売りケーブル	RFコンバーター、S端子、RGB21	
コネクターの規格		オリジナル	
備　考		●セガ純正アストロパネル使用。 ●ボタン同時押しの設定可能。 ●VEGA-9000DXのバージョン・アップ版。	



※95年12月発売のため、この写真はサンプル版（背面、側面がない）のものとなっています。ご了承ください。

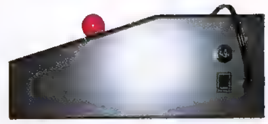
VEGA-9000DX

53,000円　ハッピー商会　0798(71)2910

寸 法		270×540×140	
重 さ		5kg	
ボタン数		6ボタン×2	
連射の種類		ノーマル（各ボタンごとに連射可）	
連射スピード調整		あり（LED）	
ボタン取り替え		可能	
コインスイッチ		あり	
スタートボタン		あり	
出力端子	ヘッドフォン端子	あり（ステレオ対応）	ミニジャック
出力端子	音声出力端子	あり（専用ステレオピンコード付属）	DIN8ピン
出力端子	ビデオ端子	あり	DIN8ピン
出力端子	S端子	あり（要専用オプション）	DIN8ピン
出力端子	RGB端子	あり（要専用オプション）	DIN8ピン
出力端子	その他		
オプション	コンシューマ用別売りケーブル	セガサターン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、パソコン、ファミコン	
オプション	映像出力専用別売りケーブル	RFコンバーター、S端子、RGB21	
コネクターの規格		オリジナル	
備 考		●ボタン同時押しの設定可能。 ●SUPER VEGA 21と互換性あり。	




背面


側面

機能比較一覧表

●ここでは、特に気になる機能をピックアップして、各機種別に比べてみることにした。こちらも参考にしてほしい。

		パナツインロング	パナカスタムロング	SUBER COMBO AV	シグマ8000TURBO
価 格		38000円	34000円	25000円（本体）	15800円
連射の種類		ノーマル（2ボタンごとに連射可）	ノーマル（2ボタンごとに連射可）	シンクロ（2ボタンごとに連射可）	ノーマル（2ボタンごとに連射可）
出力端子	ヘッドフォン端子	あり（ステレオ対応）	あり（ステレオ対応）	あり（ステレオ対応）	——
出力端子	音声出力端子	あり（内蔵スピーカー）	あり（内蔵スピーカー）	あり（内蔵ステレオスピーカー）	——
出力端子	ビデオ端子	あり	あり	あり（V・VRタイプ）	——
出力端子	S端子	あり（要専用オプション）	あり（要専用オプション）	あり（V・VRタイプ）	——
出力端子	RGB端子	あり（要専用オプション）	あり（要専用オプション）	あり（R・VRタイプ）	——
コンシューマ用別売りケーブル		スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、MSX	スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、MSX	なし	セガサターン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、パソコン等

		AV-5000	ボードマスター	SUPER VEGA21	VEGA-9000DX
価 格		26000円	48000円	65000円	53000円
連射の種類		——	シンクロ（全ボタン一斉に連射）	ノーマル（各ボタンごとに連射可）	ノーマル（各ボタンごとに連射可）
出力端子	ヘッドフォン端子	あり（ステレオ対応）	あり（ステレオ対応）	あり（ステレオ対応）	あり（ステレオ対応）
出力端子	音声出力端子	あり（専用ステレオピンコード付属）	あり（専用ステレオピンコード付属）	あり（専用ステレオピンコード付属）	あり（専用ステレオピンコード付属）
出力端子	ビデオ端子	あり	あり	あり	あり
出力端子	S端子	あり（要専用オプション）	あり（要専用オプション）	あり（要専用オプション）	あり（要専用オプション）
出力端子	RGB端子	あり（要専用オプション）	あり（要専用オプション）	あり（要専用オプション）	あり（要専用オプション）
コンシューマ用別売りケーブル		セガサターン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、パソコン等	なし	セガサターン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、パソコン等	セガサターン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ネオジオ、パソコン等


基板をはじめよう③
これがハーネス？
武藤真幸
コントロールボックスと基板って
どうやってつなげばいいの？
このハーネスを使ってつなげるのよ
なんかコレよく分かんないいっぱいあるし…
表と裏さえ間違わなければ大丈夫！
感電しそうで恐いねコレ……
それ位は我慢しなさい

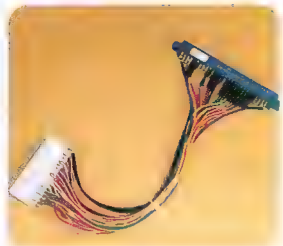
電遊着装第3指令

ハーネスはカスガイ

なんだかわけがわからなくて、扱いきれないと思いがちなハーネス。しかし全然そんなことはないのだ。

見掛けは怖いが根は優しい

さて、C-BOXとゲーム基板を接続するには、中間ハーネス（以下ハーネス）と呼ばれるコードの束を使う。



これがハーネスというものだ。怖がる必要はないぞ。

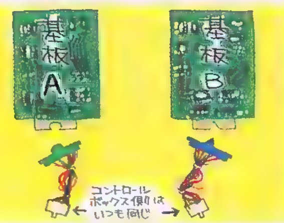
ハーネスは、ごらんの通り、ゲーム基板ほどでないにしろ、一般人から拒絶されてもいたしかたない外観だ。

しかし、よく観察してほしい。コードはすべてコネクターに固定されているから、見た目ほど面倒ではない。ハーネスには、C-BOX側とゲーム基板側で一対になる端子を結ぶ役割がある。

C-BOXとゲーム基板側のコネクターが同じ規格なら話は簡単なのだが、そう世の中は甘くない。

1986年以前の基板は、メーカー、タイトルごとにコネクターの規格が違っていたのだ。だから、C-BOXとゲーム基板は間接的に、しかもケースバイケースで接続せざるをえないわけだ。ハーネスは、ゲーム基板のコネクターの規格の違いを吸収し、C-BOX側のコネクターの配列をいつも同じになるようにする役割を持つ、と言い直してもいい。

ハーネスの役割



基板の違いを吸収するのだ。

JAMMA規格

1986年以前は規格がまちまちだったと前述したが、それ以降、規格が統一されたのか？ 答えは、おおむねYESだ。JAMMA（社団法人日本アミューズメント工業協会）という団体が、コネクターの統一規格を提案し、メーカー各社がそれに追随するようになったからだ。だから、1986年以降のゲームは、大型筐体や、セガのゲームを除いて、コネクター配列が統一された。だから、最近のゲームしかプレイしないのであれば、JAMMA規格に準拠したハーネスを1本持っていれば、JAMMA規格に準拠した3ボタンまでのゲームは、それでこと足りる。

しかし、JAMMA規格には、1人あたり3ボタンしか盛り込まれていないため、JAMMA規格に準拠していても、それ以上のボタン数を使用するゲームや、トラックボールなど、特殊な操作系のゲームは、JAMMAのコネクター以外のところからひっぱってきたり、JAMMA規格では未使用になっている部分を使ったりしている。だから、専用のハーネスが必要になってくるのだ。

JAMMA規格 部品面		カプコン1942 部品面	
1	GND	1	GND
2	GND	2	GND
3	+5V	3	+5V
4	+5V	4	+5V
5	−5V	5	スピーカ（-）
6	+12V	6	スピーカ（+）
7	――――	7	コインカウンター（+）
8	コインカウンター1	8	
9	コインロックアウト1	9	1P UP（上）
10	スピーカ+	10	1P LEFT（左）
11	オーディオGND	11	(GND)
12	GRB R（赤）出力	12	2P DOWN（下）
13	GRB B（青）出力	13	2P UP（上）
14	VIDEO GND	14	(GND)
15	TEST(テスト)スイッチ	15	(GND)
16	COIN（コイン）1	16	(GND)
17	1P START(スタート)	17	(GND)
18	1P UP（上）	18	(GND)
19	1P DOWN（下）	19	1P LOOP(ループ)
20	1P LEFT（左）	20	2P LOOP(ループ)
21	1P RIGHT（右）	21	(GND)
22	1P SHOOT(ショット1)	22	RGB R（赤）出力
23	1P MISSILE(ショット2)	23	RGB B（青）出力
24	1P SHOOT(ショット3)		
25	1Pコントロール(スペア)		
26	1Pコントロール(スペア)		
27	GND	27	+5V
28	GND	28	GND

図は一部抜粋。違いが分かるかな？左がJAMMAだ。

JAMMA規格以前の互換性

前述のように、JAMMA規格のハーネスを1本持っていれば、今後JAMMA規格に準拠したゲームを買ったときに、ハーネスを買い直す必要はない。

「では、JAMMA規格普及以前の基板を買うときは、その度にハーネスを買い足さなくてはならないのか？」という疑問が生じるだろうが、それは違う。

同じメーカーの同時期のゲームで、操作系が特殊でなければ、ハーネスも共通のものである可能性が高いのだ。

しかし、どれとどれが互換性がある、というデータは膨大で、ここで紹介ができない。

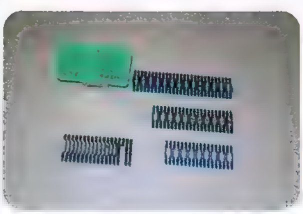
しかし、基板ショップでJAMMA規格以外のゲームを買うときに、自分の持っているハーネスの種類、もしくはゲーム名を伝えれば、さらにハーネスが必要なのかどうか教えてくれる。買えば1本3000円から4000円はするものだけに無駄は省きたいものだよね。

C-BOXごとの違い

実は、C-BOXごとにコネクターの形状が違う。

つまり、JAMMA規格準拠のハーネスといっても、COMBO AV用、AV5000用などと、いくつか種類があるわけだ。

互換性があるものもあるのだが、詳しくはC-BOXカタログのほうを参照してもらうとして、基板ショップでハーネスを作ってもらう、もしくは新しく買った基板に付けてもらう場合には、自分が持っているC-BOXの機種名をお店に伝える必要があるのだ。



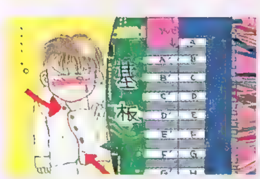
各種コントロールボックス用カードエッジコネクター。違いがあるね。

ハーネス扱い上の注意

標準的なハーネスは、逆に差すことに対して無防備な構造になっている。差そうと思えば逆に差せるわけだ。

しかし、逆差ししてしまうと、最悪の場合、基板が壊れてしまうこともある。

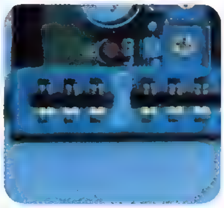
また、中古基板の場合、コネクターの左右を削って詰めたものが、極僅かだが存在する。



基板のほうは致命傷かも。

こんな基板の場合、ピッチズレといって、ボタンのかけ違い状態になってしまう。これも基板の故障の原因になる。

以上の2点に注意しておこう。特に逆差しは、うっかりするとベテランでもやってしまうことだから、ハーネスに表裏（部品面、ハンダ面といったりする）を書いて、事故を未然に防ごう。



灰色の小さな物体がストッパーだ。逆差しをストップ。

もし、ゲーム基板のコネクター、C-BOXに差すコネクターに切り欠きがあれば、そこにストッパー（市販されている）をはめておくことで、完全に逆差しが防げるから、そうしておくことをお薦めしよう。


基板をはじめよう④
ウチのテレビは？
武藤真幸
どんなテレビ持ってたっけ？
普通のテレビだよ
そういうことじゃなくてビデオ端子があるとかS端子があるとかって聞いてるの！
よく分かんないけどビデオは黄と白のコードでつなげてるよ
接続する方法によってキレイさが違うの
あればRGBからで、まぁビデオでもいいかな程度
画面はキレイな方がいいなぁ
もうお金ないでしょガマンしなさい

電遊着装第４指令

モニターはシステムの顔

ビデオゲームは、モニター次第で、臨場感、迫真力が違ってくるもの。いいモニターなら、あと１面先に進めるかも？

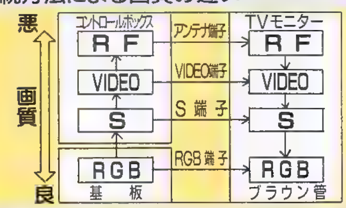
全部で４種類の接続方法

モニターに入力する信号には、いくつかの種類があることは、うすうすながら知っていることと思う。

1・RF、アンテナ入力、VHF入力
2・ビデオ、コンポジットビデオ
3・Sビデオ
4・アナログRGB

ひとつひとつ挙げていけば、実に、4種類にもなる。1項目に複数の名前があるのは、別称だ。なぜ、これだけの種類が必要なのか、理解に苦しむ人もいるだろう。でも、これらは相互に変換が可能だ、といったら、ピンとくるかな？実は、どんな映像信号も、最終的にはテレビの中で4の型式まで変換（復調）されているのだ。逆にいえば、4の型式の映像信号を出す映像機器があって、それを直接モニターに入力できれば、最も少ない工程でブラウン管を動かすことができる（その映像機器の中に基板も入ってくるわけだ）。この関係を図示してみた。

接続方法による画質の違い



1が一番ブラウン管との距離が長く、一番多くの工程を経なければブラウン管を動かすことができず、この間に映像品質が劣化することが想像できるだろう。

実際、テレビ画面に映し出される時の映像のクオリティは、この工程の多少が大きく響いてくる。

接続法による画質の違い



画像の細部が潰れているのが分かるだろうか？色も不鮮明だ。



輪郭にノイズが残るが、発色、解像度は高いレベル。

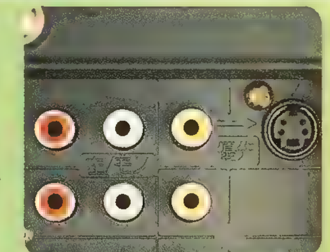


RF接続から皮を一枚剝いだ画質。まだまだという感じ。



天下無敵の高画質、RGB接続だ。色、解像度共に最高！

2種類のビデオ信号の違い



ビデオ入力とSビデオ入力、最近のテレビには2種類の映像入力端子が付いている。

Sビデオ入力経由で映像を入力したほうが映像はキレイ。ビデオ信号は別名コンポジットビデオ信号という。コンポジットとは合成物のことで、後述するSビデオ信号を合成したものだ。Sビデオ信号のうちわけは、Y（輝度）とC（色）で、それらを別々に送っているのだ。結局コンポジットビデオ信号にしても、ブラウン管に映し出すまでには、テレビの中でYとCに分離しなきゃならないから、最初から分けて入力したほうが手間が省け、映像もクッキリする。

なお本文中でビデオ信号と記述した場合には、コンポジットビデオ信号のことだと思ってほしい。

なぜビデオ信号である必要があるのか

結局RGB型式の映像信号が一番綺麗であることが分ったわけだけど、何故全ての映像信号をRGBにしないか、という疑問が生じてくるだろう。そうなると筆者の知識の守備範囲外になってしまうが、恥かき覚悟で推論してみよう。

ビデオ信号の最大のメリットは、1本の信号線で映像を送れること。だから、これを電波に乗せれば、1つの周波数帯域で映像が送れることになる。RGBを電波に乗せて送ろうとすると、別々に送ることになり、一つの映像を送るのに、広域の電波が必要になるし、放送設備も単純計算で3倍必要になるからだろう。テレビ放送がなかなかステレオにならなかったことを考えれば、RGBのまま放送するなんてことは、最初に捨てられるべき選択肢だったんじゃないかな。

だから、ビデオ信号が採用されることになったのだと思うんだけど、その他の映像機器についても、テレビからの映像を扱う限り、ビデオ信号の呪縛からは逃れられないわけだ（ビデオ信号に変調されたら、それを復調してRGB信号に戻しても、クオリティはビデオ信号以上になることはない）。普通の人は、ビデオ信号経由以外でテレビと映像機器を接続することはないから、テレビにRGB端子がついている必要もないというわけだ。

まあ、そんな風な理由で、ビデオ信号がメジャーで、ほとんどのテレビにはビデオ入力がついていて、ビデオ入力しか付いていないテレビもあるから、基本はRGB出力の基板を家庭用テレビで映すときには、ビデオ信号に変換してやる必要がでてくるわけだ。

モニター種別攻略

モニターといっても、さまざまなタイプのものがある。

家庭用テレビから、テレビモニター、筐体に入っている業務用のモニター、パソコン用のモニター、テレビ局が使うような業務用モニターもあれば、液晶テレビ、三管式のプロジェクター、液晶プロジェクター、リアプロジェクションテレビもある。どれを使うことも可能だが、結論からいってしまえば、いろいろあるなかで、究極的に相性がいいのは、やはり筐体に使われている業務用モニターだ。以下、上に挙げたモニターから現実的と思われるものをチョイスし、基板との相性などについて述べていこう。

図解補足

と、次の項にいくまえに、接続方法による画質の違いという図を今一度見てほしい。基板からRFを辿り、ブラウン管まで行き着くのが最長のコース。この時画質は最低になる。逆に基板から直接TVモニターRGB端子で接続すれば、ブラウン管までの経路が最短になり、画質は最高になる。RFからRGBに変換するときは、RF、RGBと短絡できず、必ずVIDEOとSを通らなくてはならない。

経路が長くなれば長くなるほど画質が悪くなっていくことが分かるだろう。

繰り返しになるが、ブラウン管に画像を映すまでには、どの信号でも、TVの内部でRGBに変換しているのだ。

基板の世界へようこそ!

以下に挙げる代表的かつ現実的なモニターは、それぞれ3つの項目で5段階評価をつけている。相性というのは、基板との相性のことで、基板を接続する際に不都合がでるかどうか、ということを評価してみた。

●家庭用テレビ

経済性★★★★★
画　質★★★
相　性★★



まずここから、という人も多かろう。フツーのテレビだ。

家庭用テレビもいろいろあるが、付いている映像入力端子の違いで大きく5タイプに分けられる。

1・アンテナ端子
2・アンテナ端子＋ビデオ入力
3・2の組合せ＋Sビデオ入力
4・2の組合せ＋RGB入力
5・3の組合せ＋RGB入力

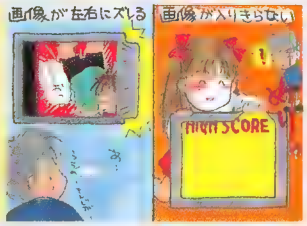
1の場合、RFコンバーター(VHFと表記のこともあり)が必要。C-BOXのオプションに、それがあるかどうか確認が必要だ。

2の場合は、(COMBO-AVのSタイプを除き)どんなC-BOXでも問題ない。3であれば、Sビデオ出力がついているC-BOXと組み合わせれば、そこそこ高画質な映像が得られる。

4と5の場合は、どんなC-BOXとの組み合わせでも、ほぼ業務用モニターと同等のクオリティの映像が得られる。しかし、画面の調整機能が乏しいことが多く、ゲームによっては厳しい画面状態でのプレイを強いられるかも。また、縦置きが考慮されておらず、無理矢理立てれば壊れる可能性が高く、故障しても保証が効かない。

コストパフォーマンスは、追加投資が不要なものとして評価させてもらった。

家庭用テレビの不都合



調整機能が弱い家庭用テレビでは、イラストのような不都合が起こることが多い。中には業務用モニター並の調整機能を持つものもあるが、やはり希れだ。ある程度、画面が収まりきらない、画面が左右にズレるといった不都合を我慢しなければならないことが多い。

●モニターテレビ

経済性★★
画　質★★★★★
相　性★★★★



見てくれも含めた究極を目指すならこれ。名機だ。

純粋にモニターテレビと呼べ、推薦できるのは、今ではSONYのプロフィールプロシリーズのみになってしまった感じ。

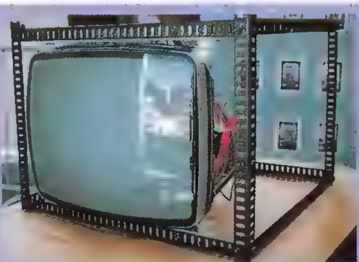
だからプロフィールプロを前提として話を進めるが、アンテナ入力以外の全ての入力端子が付いているから接続性は100点。そして何と、縦置きも可能なのだ。

隠しコマンドを入力すれば、画面の調整が微細にでき、肝心の画質も業務用モニターをはるかに凌駕する。

お安くないというのが唯一の欠点だが、誤解を避けるために補足すると、コストパフォーマンスは高い。

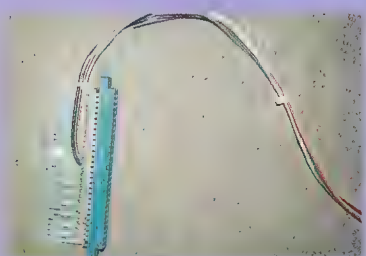
●業務用モニター

経済性★★★★★
画　質★★★★
相　性★★★★★



基板との相性なら、断然これ。見てくれは…各自の判断で。

筐体で使われているモニターのことだ。接続もRGBでバッチリだし、縦置きも当然OK。調整も細かくできるから、機能的には当然ながら問題ない。しかしRGB入力しか付いていないから、用途は限られる。



また、基板ショップで買うときに、自分の持っている、もしくは購入予定のC-BOX用に中間ハーネス加工してもらわないと使えない。

価格的には、中古で1万円前後からあるから非常に安い。

RGB接続したプロフィールプロよりは画質発色ともにやや劣るが、家庭用テレビで、ビデオ入力経由で接続したときとは比較にならないキレイさ。

要は、普段ゲームセンターで見ている画質だ(76Pから詳細を解説)。買えるのは基板ショップからと限られるから、店員さんに、基板との接続について相談できるのが大きなメリットかもしれない。

以上の3タイプのモニターが、とりあえず基板を始めようとする時、候補にあがってくるものだろう。

その他、パソコン用モニターの中にも流用可能なものがあるが、微妙な問題を含んでくるので、それに関しては76Pから解説しよう。

家庭用TVの場合は、ついている映像端子によって画質の評価は変わってくる。

評価としては3をつけておいたが、大多数を占めるビデオ端子、S端子のみがついているTVを想定したからだ。

接続端子一覧、というものを掲載しておく。それぞれに画質の評価がつけてあるから、持っているTVの背面とにらめっこしてほしい。

接続端子一覧





ゲーマー最終形態 Arcader

俺を信じてこれを買え!

発掘 特選基板リスト

世に流通する基板は2000種類とも3000種類ともいわれている。その膨大な基板の中から価値あるものをチョイスするのは、砂漠に落ちたダイヤモンドを探すがごとく、木の葉に紛れたコノハムシを探すがごとく、締め切りに追われ雲隠れしたライターを探すがごとく…まあいい、それくらい困難なことだ。特にまだゲーム歴が浅く、ちょっと昔のゲームになると見たこともない、というプレイヤーであれば尚更のことだ。

そこで、基板の海の最初の1カイリでも水先案内できればという主旨のもとに、買って損はない60タイトル、希少基板7タイトル、奇妙奇天烈なゲーム7タイトルを紹介する。キミの航海に幸あらんことを！

リスト中の評価表記のあらまし

■表記…ジャンル：ACT＝アクション／SHT＝シューティング／ACS＝アクションシューティング／PUZ＝パズル／RAC＝レース／BRO＝ブロック崩し／DET＝ドットイート

操作系：「☆ー◎」という場合、☆がレバーの方向数、◎がボタンの数です。

■評価…28〜32P以外のゲームは、各ゲームを4つの項目で評価しています。3つは固定の項目、もう一つはそのゲームの特徴が出ている項目をゲームごとに立てて評価しました。★が5つで満点です。

石井ぜんじ特選！

全31タイトル基板リスト

万感の思いを込めて、今ここに…

不朽の名作、知られざる名作、歴史に名を刻み、また時の彼方へ消え去ったゲームたちが沢山あった。
しかし、今なら取り戻せる。基板ショップを訪ねよう、名作たちを手に入れよう、失われた時を探しに。



今回ここで選んだおすすめゲームリストは、それぞれ独特の面白さを持ったゲームであることを保証する。第一次選考で200機種程度あったゲームを、泣く泣く絞りに絞って出した1つの結論である。

このリストには、超メジャータイトルはあえてはずした。ナムコのゼビウスやコナミのグラディウスシリーズがないのはそのためである。本来そこまでメジャーでないが、ゲーム性ではひけをとらない、ぜひ注目してもらいたいゲームを中心に選び出してみた。

これらのゲームは個性派ぞろいなので、ゲームにくせがあってなじめない人もいるかもしれない。だが、いろんなジャンルのゲームの楽しさがわかってこそ、真のゲーマーと言えるのではないか。長く遊べる、奥の深さを重視したので難度の高いゲームが多くなってしまったが、それでこそのアーケードゲームだと考えたい。

年代は、古すぎず、新しすぎずというところでゼビウスからストⅡの前までを中心としてみた。1995年現在は対戦格闘全盛だが、これらのゲームは実はバラエティに富んでいて、アイデアの独自性がきわだっている。多様性を含みつつ、知的に面白い。これこそが、真のアーケードゲームではないだろうか⁉

アサルト

メーカー：namco
発売年：'88
ジャンル：SHT
操作系：8×2－1

よく回～る

当時の最先端の技術、拡大縮小、回転機能をフルに活用して作られたタンクゲーム。現在においても、ここまで拡縮と回転が密接にゲーム性に結びついたゲームはない。

自機はツインレバーで操作。タンクが回転すると、自分でなく背景のほうが回転する視野は、独特の世界へプレイヤーを誘う。また、五角形のリフトゾーンに乗ってジャンプすると、超上空にジャンプでき、そこから爆撃が可能。拡縮が威力を発揮している。

ゴロゴロとタンクを横転させながら進む操作感は抜群で、操るだけで純粋に面白いと感じさせてくれる。戦略性以前に、異様な臨場感と、操作感覚の楽しさという根本のゲーム性が非常に優れている。

異色のゲームでありながら、名作と呼ぶに値するゲーム、それがアサルトだ。

相場
[illegible]
｜
[illegible]

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★★★
入手困難度	★★
拡縮回転度	300%



アーガス

メーカー：JALECO/NMK
発売年：'85
ジャンル：SHT
操作系：8－[illegible]

究極難度だ

このゲームは、10年以上も前の作品だが本格派のシューティング、しかも究極の難しさを誇るゲームとして一部のマニアには知られている。このゲームには永久パターンがあり、残機を永久に増やせてしまう。しかし、それでも全16面をクリアした人間は、私が知る限り一人しかいない。

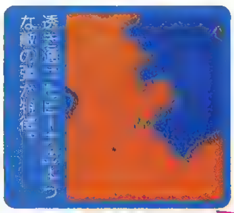
もちろん、難度だけでなく、ゲーム全体としての完成度は高い。当時としてはグラフィック、音楽共に水準以上だ。

特に、オリジナリティのあるのは左右の画面がつながっていて、ずっと右へ動くことができるゲーム性だ。だが、敵はやすやすと逃がしてくれるほど甘くない。さらに、ボスはいくつもコアを持っていて、すべて破壊しないと倒せない。1面ごとにコアの数が増えていくのはビビる。

君は、1周クリアに挑戦してみる気はないか⁉

相場
¥20,000
｜
¥30,000

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★★★
超難度	350%



アレックスキッド

メーカー：SEGA
発売年：'86
ジャンル：ACT
操作系：8−2

越えてみな！

アーケードゲームのジャンプゲーム、数あれどこれほどの狂った難しさを持つジャンプゲームはない。ただ難しいだけならほかにもあるが、このゲームは〝そんなところがジャンプだけで進めるのか〟という強烈なものを感じさせるゲームだ。

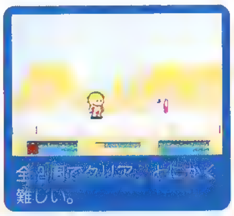
一説には、ロケテストでクリアされたため、意地で難しくしたという話がある。それでも、本当に進めるよう調整されているのがすごい。

各ステージは、森、未来都市、海の中などテーマに沿ったキャラクターが出現する。恐竜の舌の上を走っていったり、海の中、クラゲの間を抜けていったりと本来よけるべき障害物には見えない所を抜けていかなくてはならない。

ジャンプゲームはハイレベルなゲームになると、開発者と1対1の勝負になる。ジャンプマニアなら、必ず押さえておきたい作品だ。

相場 ¥10,000 〜 ¥15,000

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★★★
デカ耳度	10m


全[illegible]でクリア。とにかく難しい。

アルゴスの戦士

メーカー：TECMO
発売年：'86
ジャンル：ACT
操作系：2−2

敵に乗っかり踏みつけてGO！

ジャンプアクションゲームの金字塔。キャラクター性及び世界観、グラフィックも独特のものがあり、すべてにおいて完成度の高いゲーム。

自分の武器は巨大ヨーヨー。これをバシバシ当てて敵を倒していく。天空のインドラなど、5つのインドラと呼ばれるパワーUPがあり、隠しを含めアイテムは非常に多彩。スターフォース同様、空中の星をすべて出すことによって出る隠れ100万点ボーナスがある。当時はPR用の小冊子があった。基板と同時に手に入れたいものだ。

ゲーム性で特筆すべきなのは、ジャンプの空中制御が自由にできることと、敵を踏みつけることができるところである。敵を踏みつけても死なないのは当時としては画期的なアイデア。これを利用して、鳥のような敵にずっと乗っていく裏技もあった。

相場 ¥15,000 〜 ¥20,000

遊べる度	★★★★★
文化遺産度	★★★★
入手困難度	★★
空中戦度	150%


星を[illegible]あるぞ。

オーライル

メーカー：SEGA
発売年：'90
ジャンル：SHT
操作系：8−2

3D面が迫力！

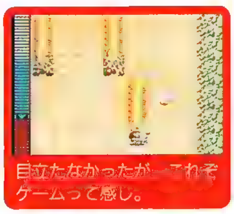
比較的新しいタンク型のゲームで、そのゲーム性は完成度がとても高い。SF的センスのメカものの世界観で、なかなかカッコ良くできていたのだが、それほど評判にはならなかった。時代の流れか。

ゲーム内容は、上から見るトップビューと3D面の2つに大きく分かれる。トップビューは横画面の、正統派タンクゲーム。パターンを覚えて確実に進んでいくタイプだ。ボスのアイデアがいかにもマニア好みで、頭を使って倒し方を考えねばならない。

一方、3D面は別にポリゴンでもないのに、かなりの迫力。おまけステージではなく、ちゃんとゲームになっている。ボタンにより、前後反転ができ、ガンガン体当たりしてくる敵を倒していく。非常にていねいに作られたレベルの高いゲームである。

相場 ¥8,000 〜 ¥10,000

遊べる度	★★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★
ニュータンク度	200%


目立たなかったが、これぞゲームって感じ。

イメージファイト

メーカー：IREM
発売年：'88
ジャンル：SHT
操作系：8−2

マニアのためのシューティング

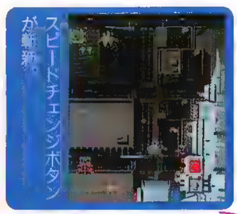
マニアによる、マニアのためのみに作られたシューティングと言っていいと思う。だが、純粋に弾よけの快感を味わうゲームではない。敵のアルゴリズムと布陣に対して、どうやったら突破していけるかという、パズル要素の非常に高いシューティングだ。まさに、開発者と1対1の闘い。

縦スクロールなのに、地形があるのはこのゲームの大きな特徴。自機のパワーUPにポッドがあり、レバーによって撃つ方向が変えられる。このあたりは、マニアックで非常に横シュー的ゲームである。

このゲームを楽しく遊ぶには、連射装置は必須。全2周で1周は8面プラストレーニングステージ（激ムズ）になっている。2−7のディップを上げ、立ち上げ時に1Pボタンを押しっ放しにしておくと面セレクトも可能。アーケーダーならぜひ覚えておこう。

相場 ¥8,000 〜 ¥15,000

遊べる度	★★★★★
文化遺産度	★★★
入手困難度	★
シューター度	330%


スピードチェンジボタンが斬新。

キューブリック

メーカー	KONAMI
発売年	'89
ジャンル	PUZ
操作系	4−3

膨大な面数

古典的なパズルゲームをアーケード用にアレンジしたもので、非常にパズル性が高い。レールの上を走るボールを脱線させないように、ブロックを動かしてレールをつなげていく。同じコナミの、1982年の作品ガッタンゴットンのリメイクと言える。

ただ単にブロックを動かすだけでなく、動かす回数を少なくすればするほど点数が高くなる。また、星の色が変わったときに取るとタイムが増えたり、すぐクリアできたり点数になったりする。

とにかく奥が深く面数が多い。パスワード入力ができるので、その面から始められるのが特徴だ。途中で出現するモアイのデモの数々は、なかなか笑わせてくれる。とにかく長く楽しめるゲームだ。

相場　¥10,000〜¥20,000

遊べる度	★★★★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★
お笑いモアイ度	125%



とにかく面数が多い。クリアできるか。

奇々怪界

メーカー	TAITO
発売年	'86
ジャンル	ACS
操作系	8−2

巫女さん初登場

ゲーム性、キャラクター性共に兼ね備えていて、とてもバランスの良いまぎれもない名作ゲームである。

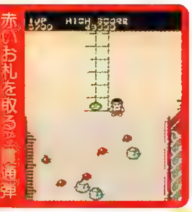
主人公は、ゲーム史上初の巫女さんのサヨちゃん。お札を投げながら妖怪退治をしていくゲームで、自力スクロール型のシューティングだ。

サヨちゃんは、遠くはお札、接近敵はおはらい棒で倒しながら進む。いろいろなザコ妖怪を撃ちまくり、よけまくりながら進んでいき、鍵を集めて門の中の巨大妖怪と対決していくのだ。

だまし絵風の地形あり、隠しアイテムありと、凝ったアイデアがつめこまれている。ボス妖怪も、包丁を連射してくる山婆、じわじわ近づいてくる盲目の坊主、自分に化ける狸など、バリエーション豊か。プレイヤーを飽きさせず、次から次へと面白い展開を見せてくれる、楽しいゲームだ。

相場　¥7,000〜¥10,000

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★★★
入手困難度	★
日本妖怪度	200%



赤いお札を取ると連射弾になる。

最後の忍道

メーカー	IREM
発売年	'88
ジャンル	ACT
操作系	8−3

忍の道はここに極まれり

全体的にモノトーンの、灰色の世界だが、実に渋く味のあるグラフィックである。アイレムらしい、すげーカッコイイ忍者の世界観を表現している。音楽もメチャメチャいい。

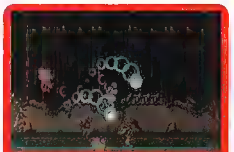
だが、忍の道はあまりにも厳しい。ち密なゲームで決してムチャではないのだが、難度は非常に高いと言える。その主な理由は、侍など強敵がパターンにならず、出現場所が前か後か変わったりと、ランダム性が取り入れられているからだ。

パワーUPは選択ボタンにより、5つの武器が常に使える。特に鎖鎌は伸ばしてからレバー操作で振り回せるというマニアックな使い方ができる。弾消し能力もあるので、いかに鎌を使いこなせるかが最終課題だ。

エンディングは、主人公の正体が人狼の血を引くものだったというオチ。実に感動的なので、ぜひ見てみよう。

相場　¥20,000〜¥30,000

遊べる度	★★★★★
文化遺産度	★★★
入手困難度	★★★
硬派忍者度	500%



5つの武器をそれぞれパワーUPさせていく。

クレイジークライマー

メーカー	日本物産
発売年	'80
ジャンル	ACT
操作系	8×2−1

なぜ登る?

ひたすらビルを登り続ける男。そいつを落とそうとするビルの住人。男の目的も、なぜこんなビルが存在するかもわからない不条理な世界だ。

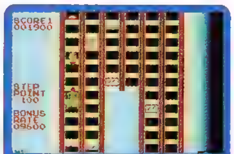
レバーは8方向レバー2本という独特なもの。右手と左手で、ひたすら窓のワクに手をかけながら、登っていく。なぜかそれを邪魔しようとするビルの住人は、植木鉢を落としてくる。片手を伸ばしているときに当たると、あわれまっさかさま。鳥や看板、キングコング!?のような敵も行く手をはばむ。

とても日本離れしたセンスを持つこのゲームは、その奇抜なアイデアと深いゲーム性で、今やゲーム史上に残る名作との名声を勝ち得ている。

虎は死して皮を残し、象は牙を残す。開発者はどんな人物かは私は知らないが、クレイジークライマーは歴史に名を残し、男は今だに高みを目指して登り続けるのである。

相場　¥30,000〜¥60,000

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★★★★
入手困難度	★
狂気度	800%



歴史的名作。ニチブツの作品だ。

ジョイフルロード

メーカー：SNK
発売年：'83
ジャンル：RAC
操作系：2−2

車から手が!!

ゲーム史上不思議なゲームは数々あれど、これほど妙なアイデアのゲームは少ない。なんと、車から手がうにょ〜んと伸びて、フルーツや燃料などを食べてしまうのである。

とにかく、この異様な様子を見るだけでも一見の価値あり。しかも、凄いのはこれが実に面白いゲームになっていて、ゲーム性が深いということである。当時はその変わったゲーム性にもかかわらず、かなりヒットした記憶がある。

途中で、曲がるのが難しいカーブがあり、クラッシュするとミスになってしまう。ドライブ感覚で遊びつつも、道のわきにあるいろいろなアイテムをちゃんと取っていかないといけない。燃料切れになるぞ。

ゲームはアイデア、オリジナリティだと感じさせてくれる作品だ。

相場

¥10,000〜¥18,000

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★★★
入手困難度	★★★
びっくり度	500%



とにかく手を伸ばすというのが発抜。

サスケvsコマンダー

メーカー：SNK
発売年：'80
ジャンル：SHT
操作系：4−1

史上初のボス戦

ゼビウス以前の非常に古い作品。それだけに、グラフィック、技術共に今とは比較にならない。だがこのゲーム性は当時としては斬新で、現代に通じるものがある。

ゲームのタイプはインベーダーに近い。忍者が木の間を斜めに飛来するので、それを左右のみのレバー操作で撃ち落とすのだ。

これだけならインベーダー、ギャラクシアンと大差はない。だが、対ボス戦があるのが最大の特徴。ボスと闘うという概念のなかった当時、火遁の術や春花の術など、バラエティに富んだボス忍者とサシで勝負するのは斬新だった。

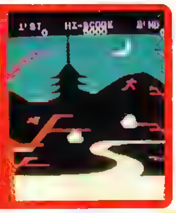
また、ザコ忍者を倒すと死体になって落ちてきて、当たるとつぶれて死んでしまう。これは今でいう撃ち返し弾のハシリであると思う。

インベーダーから今のシューティングへと移行する契機となる、歴史的作品である。

相場

¥40,000〜¥60,000

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★★★★
入手困難度	★★★★
時代先取り度	400%



変わ〜の術は[illegible]がカマに乗るだけ。[illegible]

スターフォース

メーカー：TECMO
発売年：'84
ジャンル：SHT
操作系：8−1

多彩なザコたち

シューティング界の中にあり、最高峰のゲーム性、面白さを誇るのがこのスターフォース。自機のパワーUPは非常にシンプルなのだが、その分、敵のアルゴリズムだけでここまでゲームが面白くなるというのは、一種究極的なものがある。

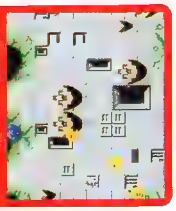
敵は編隊をなして飛来するのだが、耐久力は基本的にない。耐久力のあるのはエリアボスにあたるアルファターゲットか、隠しボーナスがあるラリオス、ジムダステギなどのみ。ところが、そのザコ敵の動き、弾の撃ち方が多彩で、シューティングのゲーム性の教科書のようだ。

当時は100万点の隠しボーナスがどこにあるか、その謎解きも話題になった。三葉虫など化石の背景が出てきたら、右側を探してみよう。グラフィックは美しく、今見てもさほど見劣りしないのもいい。

相場

¥8,000〜¥25,000

遊べる度	半永久的
文化遺産度	★★★★★
入手困難度	★★
アルゴリ度	250%



君は、エリア無限大まで行ったかな!?

スカイソルジャー

メーカー：SNK
発売年：'88
ジャンル：SHT
操作系：8−2

抜群の爽快さ

星の数が少ないが、それは名作中の名作と比べるからである。人によっては、シューティングベストに数える人もいると思われる、完成度の高い作品。

比較的面が短く、ボスまではザコを撃ちまくる。ボスはいろいろな時代の巨大戦闘機で、複葉機の時代から、未来へと移り変わっていく。最近の彩京のシューティングを先取りしたような面構成だ。ボス戦闘機のデザインは、一見の価値がある。

バリバリ連射でき、撃ちまくり、よけまくる爽快感はトップクラス。今なら、連射装置をつけても楽しめる。

だが、ただ撃つだけでなく、戦略性も高い。面スタート時に、特殊武器をセレクトできる（使わなくてもいい）ので、どこで使うかがポイント。ショットで壊せないボスの機雷に使えば、破壊でき得点稼ぎが戦略的にできるぞ。

相場

¥8,000〜¥18,000

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★
注目度	150%



ボスのグラフィックは気合が入っている。

闘いの挽歌

メーカー：CAPCOM
発売年：'86
ジャンル：ACT
操作系：8−2

伝説の2周目剣王

カプコンのゲームはナムコと同じく、実に味のある作品が多い。最初選ぶリストを作ったとき、8割近くの作品が挙がってしまったので、泣く泣く2つに絞るハメになった。

ともあれ、私の個人的な思い入れもあり、このゲームははずせない。楯ボタンを使いこなすというゲーム性が特徴で、マニアックな操作、攻略が要求されるゲームだ。

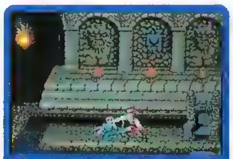
操作はレバージャンプに剣ボタン、楯ボタンがある。剣でバシバシなぐりながら進んでいくのだが、ジャンプ斬りで跳びこんで楯でガードしたりと、1つ1つの敵に対して攻略法が必要になってくる。その難しいがきちっと攻略すれば進めるゲーム性がマニアックでたまらない。

グラフィック、サウンド共に、1つの世界観があるゲームだ。超強敵、2周目の剣王を君は倒せるか！

相場

[illegible] 〜 ¥38,000

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★★
入手困難度	★
2周目剣王度	444%



防[illegible]ト&アウェイだ。

ストラテジーX

メーカー：KONAMI
発売年：'81
ジャンル：ACS
操作系：8−3

タンクの元祖

1981年の作品で、同じ年にコナミではスクランブルというグラディウスに次ぐ名作が出ている。ナムコのギャラガが発売された頃である。

アーケードゲームの中の1ジャンルとして、TANKや怒、アサルトなどのタンクものがある。そして本作は、その草分けと言える。

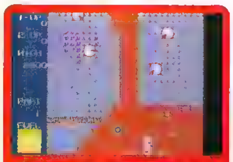
通常コンパネなら、2つのボタンで左右に砲頭を回転させ、狙いをつけて撃っていくことになる。自力スクロールで、燃料切れにならないように、迅速かつ確実に待ち構える敵を撃破していくのだ。

敵の配置がよく考えられていて、まさにタンクものの基本通りのゲーム性だ。壊せる壁と壊せない壁があり、地形に隠れて撃っていく戦略性が実に面白い。先に進むと、スリップゾーンや増殖する壁などもあり、飽きさせない展開になっているのも特徴だ。

相場

¥19,000 〜 [illegible]

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★★
タンク度	200%



[illegible]リアンという。

テディボーイブルース

メーカー：SEGA
発売年：'85
ジャンル：ACS
操作系：8−2

稼ぎのゲーム性

かの石野陽子とタイアップしたゲーム。それはともかく、いかに稼ぐか、スコアを狙うと実に奥が深くなるゲームだ。

プレイヤーは、銃を構えていてザコ敵に弾を当てると小さく丸まってしまう。それを近づいて蹴っとばすと倒すことができる。まとめて蹴るとスコアがはね上がっていき、高得点が得られる。

同じ場所にいると床が燃え出し、そこが壊れる。これを逆に利用し、地形に穴をあけてザコを誘いこんで一気にまとめて倒していくのが稼ぎのコツ。面数はとても多い。

いったん遠くから銃で撃って動きを止めてから、近づいて蹴っとばすシステムは後のバブルボブルに通じるゲーム性である。この、倒すまでに2回の手順を踏むことにより、ゲーム性は飛躍的にUPするのだ。ボーナスステージでは石野陽子の宝探しがある。

相場

¥32,000 〜 ¥38,000

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★
稼ぎ度	350%



私は40面でザセツしました。

達人王

メーカー：東亜プラン
発売年：'92
ジャンル：SHT
操作系：8−2

STGの"王"

東亜プランと言えば、シューティングの大御所。シューティング以外でも、ゲットスター、ワードナの森、ホラーストーリーなども非常に凝った名作と思う。

シューティングでは、タイガーヘリに始まり飛翔鮫、究極タイガー、達人、スラップファイトというところはどれも甲乙つけがたい名作。ファンなら、すべて欲しいはず。

その中でも、達人王はその難しさ、奥の深さがきわ立つシューティングだ。1面から難しく、容赦ない攻撃が待っている。だが、圧巻なのは5面、6面で、考え尽くされた敵の動きは美しいほどである。

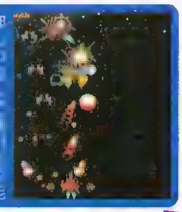
特に、6面最終ボスの手前の砲台の弾の撃ち方はとても華麗。ここの復活パターンはやりこむほどに面白い。

1周クリアはかなり難しいが、さらに2周目以降も楽しませてくれるゲームである。

相場

¥10,000 〜 ¥10,000

遊べる度	★★★★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★
攻撃芸術度	380%



[illegible]

忍者くん

メーカー：UPL
発売年：'84
ジャンル：ACS
操作系：2－2

頭の良い敵

当時としては抜群の美しいグラフィック。そして、何よりも奥深いゲーム性で、UPL史上最高傑作、いやゲーム史上に残る名作と言えるのがこのゲームである。ここで言う忍者くんは、阿修羅の章でなく、その前作なので間違えないように注意しよう。

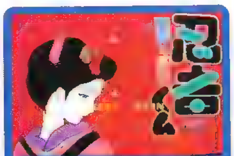
自分は忍者くん、手裏剣を使い、同じ大きさの敵忍者を全員倒すと1面クリアだ。いくつも段のある、山や城の屋根などの地形の中で闘う。下の段から、ジャンプ体当たりをして気絶させたりと、戦略的に闘えるのが特徴である。

だが、このゲームの最大の特徴は各キャラの思考ルーチンにある。プレイヤーの位置を見て、段差をうまく移動して攻撃してくる。各敵キャラ1人1人が頭がいいので、何回遊んでも飽きない面白さ。

獅子舞、武者、分身の術など、先へ進むほど面白いぞ。

相場 [illegible] ～ [illegible]

遊べる度	半永久
文化遺産度	★★★★
入手困難度	★★
知能指数度	1300



[illegible] 1000点ずつ入る。

天地を喰らう

メーカー：CAPCOM
発売年：'89
ジャンル：ACT
操作系：8－3

本格三国志もの

カプコンの独特の描きこまれたグラフィックの美しさとサウンドの雄大さ、ゲームの奥深さと三拍子揃った完成度の高いゲーム。

上、中、下の3ラインのゲームで、敵のアルゴリズムにランダム性が加わり、本当に生きているような敵の数々と闘っていく。このゲーム性は、アクションゲームに新境地を開いたもので、後にファイナルファイトなど多くの格闘ゲームの先駆けとなった。

プレイヤーは、関羽、劉備、張飛、趙雲の4人から選べる。4人共、三国志の世界に忠実に馬に乗っており、連打で流星剣、ためで真空剣が出せる。連射装置だと流星剣が出っぱなしになり、ゲーム性が著しく半減してしまう。必ず手で、真空剣を主に使って遊ぼう。

三国志のドラマ性とゲーム性がうまく組み合わさったCPシステム初期の名作である。

相場 ¥30,000 ～ ¥45,000

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★★
入手困難度	★
ウリャリャー度	150%



[illegible]が稼げる。

ハンバーガー

メーカー：DATAEAST
発売年：'82
ジャンル：ACT
操作系：4－1

君がシェフだ！

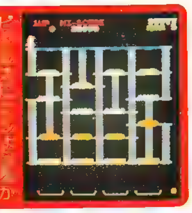
ゲーム史上、最初で最後と思われる、ハンバーグを作ることを目的としたゲーム。ゲーム性はそれほど斬新だというわけではないのだが、ハンバーグ作りにしてしまうとは恐れいったゲームだ。

プレイヤーはコックさん。迷路上の画面を動きながら、具を踏みつけて下に落としてハンバーグを作っていく。迷路の中にはユニークな敵がウヨウヨしているので、それらをうまくかわすか、落としたハンバーグの材料で巻きこんで倒していく。

ピクルスの動きや、こしょうを振りかける動作など、全体にユーモアがあふれている。ゲーム性というより、表現方法にアイデアがちりばめられていて、今のゲームにはないほのぼのとした面白さを感じさせてくれる。ゲームに大事なのは、やって楽しいこと。その原点がここにある。

相場 ¥15,000 ～ ¥20,000

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★★★
入手困難度	★★★
ユーモア度	220%



HAL21

メーカー：SNK
発売年：'85
ジャンル：SHT
操作系：8－2

隠れた面白さ

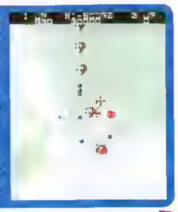
SNKのシューティングの傑作と言えばASOである。だが、ここではあえて知る人の少ないハル21を選んでみた。ASOの直前に出たゲームで、グラフィックは、赤と黒が基調で、センスがいいとは言い難い。音も変。そのせいか当時あまり出回らなかったシューティングである。

だが、ゲーム性は非常に高い。シューティングの基本をしっかり押さえてあり、熱い弾よけと戦略性が楽しめる。ゼビウスのように地上を撃てるのが特徴で、ソルもどきの黒いピラミッドが隠れキャラになっている。

当時気になったグラフィックも、今となってはあまり関係ない。要はゲーム性である。激しい攻撃をかわしつつ、先に進んでいく面白さは、今も昔も、時代を超えて楽しめる。

相場 ¥10,000 ～ ¥15,000

遊べる度	★★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★★
風隠し度	150%



純粋にシューティングとして楽しめる。

バスター

メーカー：セサミジャパン
発売年：'84
ジャンル：SHT
操作系：8－2

早すぎた名作

縦画面なのに横スクロールのシューティングゲーム。自機はロボットで、盾を使って敵の攻撃を防ぎつつビームで敵を倒していくシューティングゲームである。

当時としては、美しいグラフィックだったが、最大の特徴は敵キャラや世界観のセンス。スターウォーズに出てきそうな怪獣やメカ、ゴジラ、キングギドラと思えるような敵もバンバン出現する。

このように、映画的世界観を全面に押し出すことができたのは、当時としては他に類を見ないセンスだと言える。技術的にも高度なものが伺えるが、さすがに現在の技術に比べれば限界が見える。

今の技術で、同じ企画に基づいてゲームが作られたら、どれだけの世界観が描けるだろうか。それを考えると、惜しい気がする。

ゲーム的にも深いが、難度は容赦なく高いゲームだぞ。

相場
¥20,000
～
¥30,000

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★★★
ゴジラ度	250%


長いセンサー状の敵を上から順に撃つと[illegible]。

パックランド

メーカー：namco
発売年：'84
ジャンル：ACT
操作系：8－2

微妙な操作感覚

このゲームをやらずしてアクションゲームは語れないと言っても過言ではない、究極アクションゲーム。

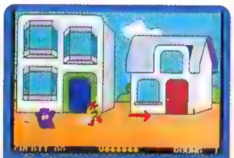
何といっても、最大の特徴はボタン3つのみの操作である。地上だけでなく、ジャンプ時、空中遊泳時の微妙な操作もボタンで動かす。この非常に微妙な操作感覚が、他のゲームではとても及ばない奥の深さを生んでいる。

この感覚は、微妙すぎるがゆえ、ナムコのコンパネ以外で楽しむのは当時不可能だった。今遊ぶにしても、ボタンの硬さや間隔が適当なものでないと、やりにくいと思う。しかしそういうマイナス面を考えても、ぜひ手に入れたいゲームである。

点稼ぎや隠しフューチャーも奥が深い。面数も多いので、本気でプレイすればするほど、ゲームの素晴らしさを教えてくれるぞ。

相場
¥[illegible]
～
¥[illegible]

遊べる度	半永久
文化遺産度	★★★★★
入手困難度	★
ボタン操作度	600%


消化栓を、点数調整をして、後から押すと風船が！

ピットフォールⅡ

メーカー：SEGA
発売年：'85
ジャンル：ACT
操作系：4－1

見事なMAP

インディージョンズばりの、わりと情けなさそうな男を操作して、ひたすらジャンプだけでテクテク進むゲーム。

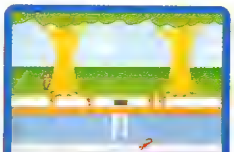
だが、他のジャンプゲームとはちょっと変わっている。少しずつ画面がスクロールしていくのではなく、一画面ずつ、紙芝居のように現れてくるのである。その一画面ずつが、アクションゲームの一画面になっている雰囲気だ。

ひたすらテクテク歩いていけばいいゲームだが、カラス、コウモリ、カエル、サソリなどの敵が実に単純な動きで妨害してくる。このシンプルな動きのくせに、他のトラップと重なると実に嫌らしい敵に化けるのは見事だ。

3ステージのトロッコ面は、まさに迷宮になっており、いろんな所を歩かされる。このMAPは見事だ。各面の隠れキャラ探しや、点数稼ぎ（時間）も面白いぞ。

相場
¥[illegible]
～
¥[illegible]

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★★
入手困難度	★★
迷路度	150%


ただはねているだけのカエルなどが意外に辛かった。

フェアリーランドストーリー

メーカー：TAITO
発売年：'85
ジャンル：ACS
操作系：2－2

ケーキでつぶせ！

バブルボブルの直前に出た、101面もの面数を持つパズル性のあるアクションゲーム。プレイヤーはかわいい魔法使いで、射程の短い術を当てることによってさまざまな敵をケーキに変えることができる。このケーキを下の段に押してつぶすと倒すことができる。

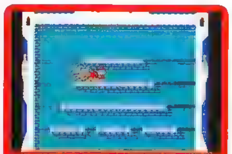
ケーキをうまい具合に敵の上に落とすとつぶせるが、このとき多くの敵を巻きこめばそれだけ高得点を稼ぐことができる。アイテムも数多く、スターティアラ、ブックオブデスなどは同じアイテムがバブルボブルでも使われている。

いかに敵をまとめてつぶすか、安全な位置に逃げるかなど奥が深い。地形と敵のバリエーションが実にうまく作られていて、〝解いてみろ〟という感じの挑戦的な面が多い。1面ごとに、知的な面白さを感じさせてくれる。

最終面は巨大な恐竜に挑む。巨大ケーキを見てもらいたい。

相場
¥50,000
～
¥[illegible]

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★★
お菓子度	125%


ノーミスで進むと、アイテムのランクが上がっていく。

魔魁伝説

メーカー：JALECO
発売年：'88
ジャンル：ACS
操作系：4－2

ミステリー！

アーケード版、アクションロールプレイングゲームの傑作である。だが、発売当時はあまり出回らず、プレイした人はかなり少ないのではないかと思われる。グラフィックとサウンドが実に奇妙で、いかにもウサンくさそうに見えるのがマイナスになったのであろうか？

だが、このゲームの練りこみ具合と、キレたセンスの敵キャラ、謎の数々は1度引きこまれたらドップリとはまってしまうに違いない。

1つ1つの部屋に隠された、謎の宝箱、アイテム。店のエルフが語る、意味深なセリフ。アイテム1つ探すのにも、実に苦労する。

ゲームの面白さの1つに、謎を解きつつ、新しい世界へ進んでいく楽しさがある。そんな楽しさを味わいたいのなら、ぜひこのゲームを経験してみるといい。ハマるのは保証する。

相場　¥5,000 ～ ¥6,000

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★
謎解き度	400%


パスワードを全部取ろう。隠し1UPもあり。

ペンゴ

メーカー：SEGA/コアランド
発売年：'82
ジャンル：ACT
操作系：4－1

ペンギン大活躍

1982年の作品ながら、今でもゲームセンターで稼動しているのを見かけることもある、永遠の名作。ナムコゲームだけでなく、このペンゴなどはもっともっと注目されていいはずだ。

自分はペンギン。画面には四角い氷がしきつめられていて、スノービーを氷をとばして倒していく。スノービーを全滅させると面クリアだが、壊せないダイヤモンドブロックを3つそろえると1万点ボーナスがもらえる。

ゲーム性は非常に高く、ゲーム的に非の打ちどころがない。常に緊張感のあるアクションを要求されるのだが、パズル性もあり頭をフル回転させなくてはならない。

カプコンのドンプル（ワンダー3、これもおすすめ）を始め、リメイク・アレンジされたゲームは数多い。おさえておきたい歴史的作品だ。

相場　¥[illegible] ～ ¥30,000

遊べる度	★★★★★
文化遺産度	★★★★★
入手困難度	★★★
氷の世界度	200%


16面[illegible]

ワンダーボーイ

メーカー：SEGA
発売年：'86
ジャンル：ACT
操作系：2－2

ジャンプものの最高傑作

横スクロールジャンプゲームには、さまざまなものがある。だが、ゲーム性から見れば、このゲームが最高傑作といっても過言ではないと思う。

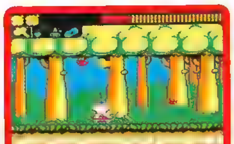
ジャンプゲームだが、オノを投げることができる。このオノとジャンプのタイミングのみで、どんどん先に進んでいくジャンプゲーム。途中でフルーツを取って体力を補充し、一定時間内に進まないとやられてしまう。

1面が4つのエリアに分かれていて、全8面。計32エリアにもわたる長さがある。最初は易しく、難度はゆるやかに上がっていき、最終的には究極に達する。最も難しいゲームの1つでもある。各面ごとに隠されたこけしを集めないと、8面はでてこない。

とにかく、敵の配置のアイデアが素晴らしく、そのバリエーションの豊富さと意外性は、人類の叡知の結晶であると言えるだろう。

相場　¥10,000 ～ ¥25,000

遊べる度	半永久
文化遺産度	★★★
入手困難度	★
こけし度	200%


後ろ向きのカエルがいたら、怪しいと思おう。

MR.DO！ vs ユニコーン

メーカー：UNIVERSAL
発売年：'83
ジャンル：ACT
操作系：4－1

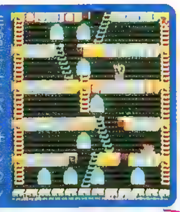
隠れた名作

Mr・DOシリーズの第2作目。見た目はロードランナーっぽく、ハンマーでレンガを落とし、そのレンガで倒したり、穴にはめて上からハンマーで叩いてユニコーンを退治する。斜めにかかっているハシゴは逆側に移動させることもできる。敵の追跡ルーチンが非常によくできていて、とにかくずるいのである。さらに、面クリアに時間がかかるとユニコーンが分裂しだしてパニックになる。

最上部の扉が開いている時に触れるとユニコーンがEXTRAモンスターに変わる。また、これもMR・DOシリーズお馴染みだが、倒したユニコーンがダイヤに変わることがある。あの「キラキラ…」という大きな音は、他のゲームをプレイしている人まで振り向かせるほどのものだったと思う。

相場　¥20,000 ～ ¥25,000

遊べる度	★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★★★
ずるい敵度	300%


非常にユニバーサルらしいゲームだった。

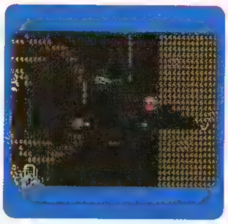
特選!!

コストパフォーマンス重視!
全29タイトル基板リスト

名だたる名作基板の中から、遊べて、しかも安い(2万円以下)ということを重視してセレクトしてみたぞ。やっぱりね、というものから、こんなものまで?というものまで。基板ショップで見かけたら、購入を検討してみてほしい。

R-TYPE

メーカー：IREM
発売年：'87
ジャンル：SHT
操作：8-2



滅!バイド帝国

全8面構成の横スクロールシューティングで、各面が個性に溢れ色々なアイデアが盛り込まれているため、噛めば噛むほど味が出てくるスルメのようなゲームといえる。

特筆すべきは、自機の無敵分身「フォース」の存在や、自機「R-9」の当たり判定の小ささ。プレイアビリティの高いつくりだ。

ほかにも魅力的な所はたくさんあるので、自分の目で確かめてみよう。

相場 ¥8,000〜¥15,000

ASO

メーカー：SNK
発売年：'85
ジャンル：SHT
操作：8-2

アソじゃないよ

まだSNKがネオジオのネの字もなかった10年前、この作品は発表された。さすがに昔のゲームといった感じは拭えないが、今でも絶賛の声は絶えない。それはこの「A.S.O.」がそれだけ魅力的だということだろう。

8タイプのパワーアップを選びつつ敵の攻撃を突破していく縦スクロールシューティング。

難易度や自機のパワーアップ、そして敵の攻撃のバランスがよくとれているので安心。



相場 ¥15,000〜¥20,000

アウトゾーン

メーカー：東亜プラン
発売年：'90
ジャンル：SHT
操作：8-2

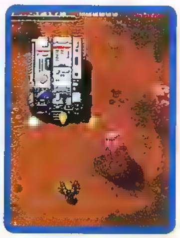
カクレタ爽快感

伝説の宇宙仕事人であるサイボーグ戦士をご家庭に!と言うわけで「アウトゾーン」であります。

見た目はアクション風だが、内容は難易度低めの縦スクロールシューティングなのだ。

東亜プラン伝統の派手な演出も見逃せない所だ。

任意スクロールなので慣れてくればサクサク進めるし、スピード感もあって親切設計が随所に見られるプレイヤー思いのゲームだ!



相場 ¥7,000〜¥10,000

カダッシュ

メーカー：TAITO
発売年：'89
ジャンル：ACT
操作：8-2



金の亡者となれ

今日ではアクションRPGと言えば今や説明不要の大メジャージャンル。「カダッシュ」はそんなタイプのゲームだ。

操作は簡単で、レバーとボタンが2つだけというシンプルながら、ストーリーはなかなか濃いのだ。

戦士、僧侶、魔法使い、忍者から選んで冒険するのだが、2人用もかなり楽しめる。

お家でじっくり遊びたい一品だ。

相場 ¥8,000〜¥12,000

オメガファイター

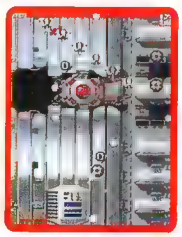
メーカー：UPL
発売年：'89
ジャンル：SHT
操作：8-1

熱い熱いぞ×10

今でも見劣りのしない奇麗なグラフィックと軽快な音楽、そしてフルオートで撃ちまくる縦スクロールシューティング、それがこの「オメガファイター」だ。

敵の弾はとても遅い部類に入るのだが、それは点数システムに関連が大ありで、自機の目の前で撃てば×10、遠ければ×1といった具合にカウントされるので点稼ぎがとても熱いぞ。

残機を全て失うと、地球を攻撃されるデモが!



相場 ¥7,000〜¥10,000

キング・オブ・ドラゴンズ

メーカー：CAPCOM
発売年：'91
ジャンル：ACT
操作：8-2



相場
¥10,000
〜
¥12,000

名作！恐竜劇場

ファンタジーな内容の好きなキミは黙ってこれを買ってしまおう！

憎いくらいにバランスが取れていて、自分がピンチという所で回復アイテムが出現するし、キャラも個性溢れる5人の中から選べる。敵も多彩な種類と攻撃を持っており、プレイヤーを飽きさせない作りだ。全16面構成なので、1コインクリアでも1時間弱楽しめるし、3人同時プレイもできて、楽しさ倍増！

キャプテンコマンドー



メーカー：CAPCOM
発売年：'91
ジャンル：ACT
操作：8-2

相場
¥20,000
〜
¥30,000

キャプテン参上

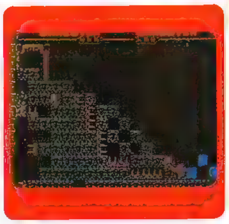
「CPシステム」の中では有名なほうなので知っている人も多いだろう。「ファイナルファイト」の正当進化形という感じでとても完成度の高い作品だ。

レバーとAボタンで攻撃、Bボタンでジャンプというシンプル操作だが、多彩な攻撃ができる上にカプコンならではの適度な難度設定で、長く遊べる一作だ。

設定変更で4人まで遊べるのもお得。

ぐっすんおよよ

メーカー：IREM
発売年：'93
ジャンル：PUZ
操作：4-2



相場
¥8,000
〜
¥10,000

変態モード突入

名前は変だが、内容は結構よくできていて、やりだすと止まらない、そんな魅力があるゲームだ。

ダンジョンに「ぐっすん」が歩き回っているので、上から落ちてくるブロックを組み合わせ、出口まで導いてやるといった趣向である。「ぐっすん」は何でそんなに?というほどおバカなのだが、憎めないヤツだ。

ABボタン同時押しスタートで、変態モードができる。

クォース



メーカー：KONAMI
発売年：'89
ジャンル：PUZ
操作：4-1

相場
¥8,000
〜
¥12,000

正義のブロック

右脳でプレイすれば、高得点がマークできる！そんな気がするゲーム、それがこの「クォース」だ。

内容は、上からどんどん降りてくるT字、L字、コの字のブロックめがけ自機から小さなブロックを発射し、大きな四角をつくって消していくといった、なんとも説明しにくいルールだ。1人用のほか、2人同時、対戦、協力など4つのモードがある。

コットン

メーカー：SEGA／SUCCESS
発売年：'91
ジャンル：SHT
操作：8-2



相場
¥12,000
〜
¥15,000

いっくぽ〜ん♪

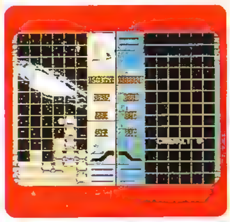
ほうきに乗った魔女っ娘（コットン）が主人公のシューティングゲーム。

コットンはとても食いしん坊でおマヌー。美少女キャラ好きにはう〜ん！たまらんと言ったところであろう。

実はシューティングとしても魅力があるのだ。それほど難しくない難易度と撃てば撃つほど弾が出るので、連射の爽快感があるゲームだ。

続編も出る予定なのでこの機会にPLAY！

コズモギャング・ザ・パズル



メーカー：namco
発売年：'92
ジャンル：PUZ
操作：4-2

相場
¥8,000
〜
¥10,000

コズモのとりこ

落ちものパズルとしては、かなり練られている作品。そのシステムを理解したときは感動することうけあいだ。

ブロックとコズモが混合で3個一組で落ちてくる。ブロックは横1ライン揃えて消し、コズモは時々出てくるボールによって消す。ボールは低い方へと転がっていくので、コズモをうまい並べ方にする工夫が必要になる。

やり込めばあなたもうコズモ中毒患者確定！

サンダークロス



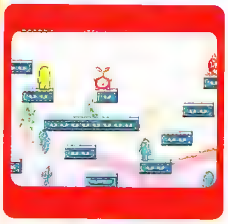
メーカー：KONAMI
発売年：'88
ジャンル：SHT
操　作：8-?

相場 ¥[illegible]〜¥[illegible]

Xmasに出番

横スクロールシューティングの名作「サンダークロス」だ。グラディウスの流れを汲むが、自機の上下に配置され、自由に広げたり縮めることができるオプションが特徴的。
今まで壁に激突しがちだったキミもこれで安心だ。画面も奇麗だし、曲もカックイイ！しかもコナミにしては、難易度が高くないので、かなり楽しめるぞ。2人同時プレイができる点もナイスだ！

サボテンボンバーズ



メーカー：TECMO／NMK
発売年：'92
ジャンル：ACT
操　作：4-2

相場 ¥10,000〜¥10,000

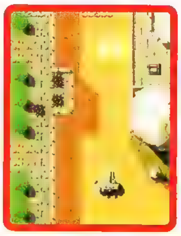
オレとサボテン

初めは、なんて難しいアクションなんだろうと思うだろう。でもこのゲームの面白さ、奥深さは他の追従を許さないものがある（推定）。
サボテンを操作し、爆弾を使って害虫をやっつけるのだが、そのコミカルな動きや敵の動作は、見ているだけでも楽しいぞ。開発はNMKなので、得点システムや隠しフューチャーが山のようにあるから、それらを調べるだけでも十分遊べる！

スラップファイト

メーカー：TAITO／東亜プラン
発売年：'86
ジャンル：SHT
操　作：8-2

相場 ¥[illegible]〜¥[illegible]



好きです誘導弾

グラディウスを意識して作られた縦スクロールシューティングだが、東亜プランのオリジナリティー溢れるアイデアが詰め込まれている。
レーザーやホーミングなどの武器に加え、ウイングを付けることにより威力が増す仕組みだが、付け過ぎは弾が避けにくくなる。
隠しキャラもいるし、2P側で護衛の操作もできてコマンドもある。かなり完成度は高い！

サンダーゾーン



メーカー：DATAEAST
発売年：'91
ジャンル：ACS
操　作：8-2

相場 ¥10,000〜¥12,000

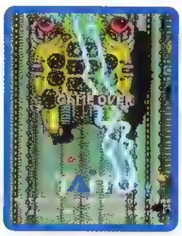
迫る敵を丸焼き

「戦場の狼」タイプの全方向アクションシューティングだ。2P同時可能で、4人の中から選んで、敵陣およびボスを破壊していく。各面のステージは、とても変化に富んでおり、難易度が高くないので、広いプレイヤー層に受け入れられるだろう。
自分の向いた方向に弾を撃つのが苦手な人も、必ずできるはずだ。全体的にスローペースで、敵の攻撃や自分の位置などが把握しやすい。

達人

メーカー：TAITO／東亜プラン
発売年：'88
ジャンル：SHT
操　作：8-2

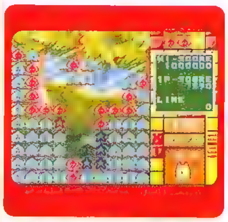
相場 ¥5,000〜¥10,000



めざせ一千万点

「達人」こう聞いただけで分かる人も多いと思うが、このゲームはみんなが思っているほど難しいものではない。やり込むと「達人」はかなり楽しめるシューティグだ。
派手な演出、撃てばドクロの形に広がるボム、3種類の攻撃アイテム。どれを取っても東亜節が生きている。さしずめシューティングの登竜門といったところか。多くは語らない。やってみてこそ、楽しさが広がるはず！

ソルダム



メーカー：JALECO
発売年：'92
ジャンル：PUZ
操　作：4-2

相場 ¥5,000〜¥10,000

ツルンと美味！

昔、妖精物語ロッドランドというアクションゲームがあった。そのキャラを使用しているパズルゲームで、内容はオセロを基にした落ちもの系だが完成度は高いぞ。
始めは2色で、レベルが上昇すると3、4色と増えるが、オセロが基なのでベースの色が揃っていれば挟んだもの全部が変化する。落ちて来るブロックは画面上の一番多い色が出てくるのでプレイヤー思いである。

ティンクルピット



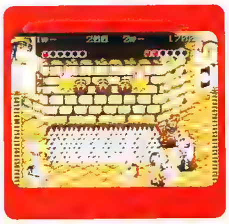
メーカー：namco
発売年：'94
ジャンル：ACT
操作：8-2

相場
¥7,000
～
¥25,000

パターン職人芸

ルールは単純、操作は簡単、だけど奥が深い。それが「ティンクルピット」の特徴だ。
迷路のような中でプレイヤーは大きな鈴を置き去りにして(ボタン押しっぱなし）線を引いて行く。
その線上に敵がいたらボタンを離せば、鈴が戻ってくるときにやっつけてくれる。敵が全滅したら面クリアとなる。
ナムコの往年のキャラが総出演する。パターン作りが楽しい。

ダークシール



メーカー：DATAEAST
発売年：'90
ジャンル：ACS
操作：8-2

相場
¥8,000
～
¥10,000

ななめってる～

ファンタジーな世界を忠実に再現した作品。それがこの「ダークシール」である。
テンポのゆっくりした展開で、騎士、魔法使い、吟遊詩人、忍者、合計4人の導かれし光の騎士からキャラを選び冒険する。
武器攻撃のほか、各種の変身魔法が使えるのもこのゲームの特徴だ。
画面構成は斜めから見た状態なのでやりにくそうだが、全然そんなことはないので安心せよ。

トライゴン

メーカー：KONAMI
発売年：'90
ジャンル：SHT
操作：8-2

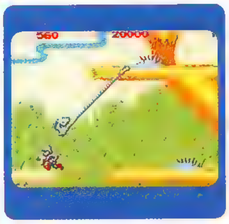
音量は爆音指定

2P同時可能縦スクロールシューティング。タイトルにもなっている「トライゴン」とは、自機に付くオプションのことで、自動的に敵を撃ってくれるありがたいヤツである。
2人用では、2人の中間に位置してフルオートで連射してくれるので頼もしい。ボムは2種類あり、ライトニングソードとドラゴンレーザーだが、後者のほうはドラゴンが画面中をかけ巡る様は一見の価値あり。曲もかっこよく必聴だ。

相場
¥15,000
～
¥20,000



トップシークレット



メーカー：CAPCOM
発売年：'87
ジャンル：ACS
操作：8-2

相場
¥10,000
～
¥12,000

ワイヤー…命♪

今のゲームにはない、厳しさがある。慣れていないと、アッという間に屍の山を築くことになるゲームだ。
プレイヤーは銃とワイヤーを持っていて、このワイヤーを使ってどんどん上に登っていけば面クリア。
ワイヤーを使う感覚を掴むのが難しいから、初めは大変な思いをするけど、慣れればとても面白いゲームにダイヘンシン確定なのだ。

ハチャメチャファイター



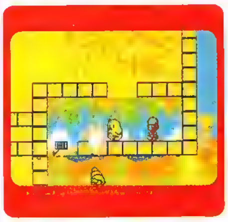
メーカー：TECMO／NMK
発売年：'91
ジャンル：SHT
操作：8-2

相場
¥8,000
～
¥22,000

イカスぞNMK

マイキャラは「かわう君」で、バリバリの横スクロールシューティングだ。タイトルどおり、まさにハチャメチャな内容である。操作はいつものごとくレバーとショット・ボンバーだが弾がオカシイ。敵に野菜弾を撃ち込んでいるのだ。ほかにも変なところは色々あるが書き切れない。NMKの作品なので、点数稼ぎがとても熱いぞ。例えば地面を歩くとか色々あるので探してみよう。

ニュージーランドストーリー



メーカー：TAITO
発売年：'88
ジャンル：ACS
操作：8-2

相場
¥7,000
～
¥20,000

連射で空を飛べ

タイトルのごとく、ニュージーランドに生息する「キウイ」というウズラみたいな鳥が主人公の純粋なアクション。
主人公は「ティキ」という名前で、悪者にさらわれた彼女を助けるために冒険するのだ。それほど難易度は高くない。
変わったシステムを持っていて、全部やられてしまっても最後の一人は天国のステージに行くことができる。ここでうまくいけば復活できる。

ファンキージェット

メーカー：DATAEAST
発売年：92
ジャンル：ACT
操作：8-[illegible]



ひたすら殴れ!

ひたすら、殴る殴る殴る殴る（以後繰り返し）。固定画面のアクションである。画面上にいる敵キャラを殴って、殴って…放り出してしまえば面クリアとなる。

何も考えずに殴りまくるのでスカッとするし、息抜きゲームといった感じだが、点数を狙いながらすすむと結構厳しくなるので、初心者には優しく、上級者にはムズいといったように上手でも下手でも楽しめる。

相場
¥7,000
～
¥8,000

ハレーズコメット

メーカー：TAITO
発売年：86
ジャンル：SHT
操作：8-2

う～ん!マイルド

このゲームは86年に発表されたのだが、当時、世間では「ハレー彗星」が騒がれ、各種関連商品が発売された。本作はそれに便乗して発売された。ここで、「なんだ、その程度か」と思われては困る。確かに画面はちゃちいが、じつは凄く面白いと評判は高い。

太陽系の惑星が舞台になっており、迫り来る敵を破壊していくが、敵を撃ち逃がすと惑星のダメージとなり、100%になるとゲームオーバー。



相場
¥10,000
～
¥20,000

ブレイウッド

メーカー：DATAEAST
発売年：86
ジャンル：ACT
操作：8-2



壮大な迷宮物語

まさに迷宮という言葉はこの「ブレイウッド」のためにあるようなものだ。迷宮を突き進むわけだが、さらわれた仲間を助けに行くのが目的である。各面にある牢獄から色々な攻撃方法を持つ仲間を救出しながら面をクリアしていくタイプのアクションゲームで、なんだかゲイングランドの迷宮版と言ったところか。

膨大な面数があるのでクリアするのは一苦労。やりがいはあるぞ。

相場
[illegible]

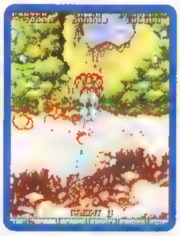
V・V

メーカー：東亜プラン
発売年：93
ジャンル：SHT
操作：8-2

2周目は必見♪

東亜プランの伝統が息づく縦シューティングだ。グラディウスのようなパワーアップゲージを持っているが東亜テイストでうまく融合されていて、なかなかバランスが良いので、後をひく面白さだろう。何しろ自分の好きな順番でパワーアップできるのは嬉しい所だ。

縦シューはボンバーだという方はコイン投入後タイトル画面で右・左・B・左・下・A・下・左・Aと入力すればボム使用可。



相場
¥8,000
～
¥15,000

迷宮島

メーカー：IREM
発売年：88
ジャンル：PUZ
操作：8-2



解法発見の快感

全40面からなるパズルゲームなのだが、多少アクションの要素も含まれている。「夢袋」というアイテムを集めるのがストーリーである。

主人公の動き、氷を作る・壊す・飛ばすの3つの基本動作だけでクリアしていくのだが、各面が非常に練られていて、クリア方法が分かったときなどは、感動すら覚えるほどである。奥が深いのでじっくりと腰を落ち着かせ遊ぼう!

相場
¥8,000
～
¥10,000

ミズバク大冒険



メーカー：TAITO
発売年：90
ジャンル：ACT
操作：8-2

タイトーの良心

サイドビュー、全方向スクロールのコミカルアクションで2P同時はなくて残念だが、とてもほのぼのしてしまう。

プレイヤー（ヒポポ）を操作して彼女である(タマスン）に会いに行くために、魔法の水で敵をやっつけながらゴールまで冒険する。途中には色々な仕掛けが用意されており、パワーアップアイテムや隠し部屋の入り口があったり楽しさ◎。

難易度低めで楽しいぞ。

相場
[illegible]

お蔵出し！

貴重基板の大演舞！

レア基板ベスト7

太古のゲーム、発売されなかったゲーム、人気のあったゲームの中にも今となっては入手が難しい基板がある。ここで紹介する7タイトルの基板は、現在入手が困難なゲームだ。ゲームに資産価値を見出すなら、基板ショップで見かけたら速攻ゲット！

ガントレットII

メーカー：ATARI
発売年：'87
ジャンル：ACT
操作系：8×2

もはや宗教

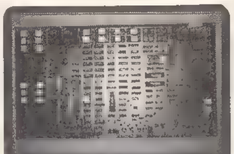
1985年に日本に上陸、人々を驚かせた名作ガントレットのパート2である。ガントレットは今でもゲームセンターでごくまれに見かけることがある名作。だが、よく考えるとガントレット自体日本のセンスでは作りようのない、奇怪なゲームである。

アタリのゲームは、妙なセンスのゲームなのだが、とてもこだわりを持って作られている。ペーパーボーイから720。までのゲームは名作ぞろいで、アタリマニアならぜひ手に入れたいところ。

だが、その中でガントレットIIはちょっと行き過ぎてしまった狂気のゲームである。ショットが反射したり、見えないカベ、トラップがあったりと、仕掛けがメチャクチャ多い。そのためか、日本では当時巣鴨キャロットで見かけたくらいで、正式に出回らなかった。その異常な世界は、日本人に理解可能か!?

レア度 80%

遊べる度	★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★★
怪奇バテレン度	600%



出すことは不可能!?

ザイボッツ

メーカー：ATARI
発売年：'87
ジャンル：ACS
操作 特殊：8－1

操作系に特徴あり

アタリのゲームには操作系が変っているものが多いが、これもその一つ。見た目は8方向レバー1ボタンだが、レバーがくせ者。レバーをひねることによって左右方向転換するのだ。内容は、ダンジョン内の敵を撃ちながら、お金や鍵を拾って出口を目指すというもの。お金によって、パワーアップやエネルギー、ましてやダンジョンマップや敵のマップなどを買うので、何も買わなければそれこそ手探り状態で視界に映るもののみでゲームを進めなくてはならない。

もちろん何から何まで買っていては金が足りないので、そのへんの戦略が面白い。

ガントレット同様、ダメージを受ける他、時間でもエネルギーは減っていくので無駄な動きはできない。まあ3Dガントレットといった感じか。

日本ではあまり出回ってないので、見たことのある人は少ないだろう。

レア度 90%

遊べる度	★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★★
世の中銭や度	120%



見たことのある人は[illegible]の通だ。

功夫大君

メーカー：SEIBU
発売年：'84
ジャンル：ACT
操作系：8－2＋マイク

[illegible]のコンパネ

このゲームが発売された頃、世のゲーセンは「ナムコの時代」と呼ばれていたときで、有名な作品の陰に隠れてしまった感がある。

アイデアとしては物凄いと思うぞ。

何しろコンパネに、フレキシブルなマイクが取り付けてあり、これを使用しないと先に進めない！

自機（孫悟空）を操作して、何層にも分かれた各フロアでドアから出てくる敵をどんどん倒していく。

1フロアの敵を倒したら、次のフロアに移る訳だが、この時にマイクに息を吹きかけて、孫悟空の乗り物であるキントウンを呼ぶ。

これに乗ることにより、次のフロアに進める。

とても面白い考え方なのだが、他人のプレイ後では、ちょっと抵抗があるかも…。

レア度 75%

遊べる度	★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★★★★
マイク度	222%



マイクがないとゲーム[illegible]行しない。

DO！RUNRUN

メーカー：UNIVERSAL
発売年：[illegible]
ジャンル：ACT
操作系：[illegible]

有名な「Mr．Do」シリーズ第4作。これは後に「スーパーピエロ」と言う名前で発売されたので、そのほうが分かる方も少しは居るかと思うが、あまり出荷されなかったので、やはり知らない方のほうが多いのではないだろうか。主人公がピエロであることは相変わらずで、「EXTRA」の文字を集めると1UPするこのシリーズ独特のシステムも相変わらず。

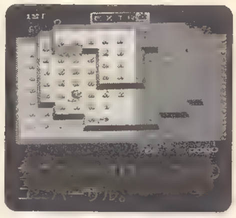
しかし、ゲームはがらりと変わって、少し段差の付いたフィールドを上から見た状態の画面。

敵に対して、石をぶつけるか、置いてある丸太を転がすことにより攻撃することができる。フィールドにはドットがあるが、線で囲むことによりチェリーに変化するので、チェリーを全部回収するか、敵を全滅させると面クリア。どことなくリブルラブルにも似たゲームだった。

レア度

90%

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★★★
入手困難度	★★★★
ドットイイ度	99%



ドラキュラハンター

メーカー：[illegible]
発売年：'79
ジャンル：ACT
操作系：[illegible]

斬新という言葉が、当時を振り返ると当てはまるのではないかと思われる。

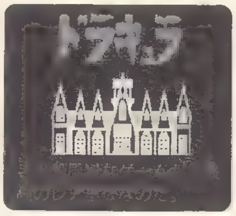
インベーダーの頃より、ゲームというDeepな世界に入った人にとっては、とても懐しいであろう。今、初めて見た人は、とてもつまらなそうに目に映るであろうが、当時のフンイキを少しでも感じて頂ければと思う次第だ。

操作はレバーにボタンが当たり前の世界に、なんとレバーが2本といった奇抜な発想で、1本は自機の動き、そしてもう1本は攻撃である。ドラキュラを退治するゲームで、構成は画面上部のほうにドラキュラの城、下部のほうには十字架に一応守られた姫様が横たわっている。面クリアタイプなので、一定数の敵を倒す訳だが、攻撃するには十字架を投げつけるのである。その飛び方も変わっている。姫様を守り切るか、上部にある城に撃ち込めば面クリアだ。

レア度

測定限界外

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★★★
入手困難度	★★★★★
古き良き時代度	174%



ポリネットウォリアーズ

メーカー：KONAMI
発売年：'93
ジャンル：ACT
操作系：8－1

93年コナミの自信作！と言いたいところだが、どうやらあまり出荷されなかったようである。

ルールは簡単で、単純で楽しめるのだが、何しろ専用筐体ということがネックになっていたため、大型店しか入荷がなく、しかも数が少ない。

子供にうけそうなロボットの形をした筐体で、「サイバースレッド」のような限られたフィールド内での対戦型ゲームである。

操作はレバーとボタンが一つで、画面はポリゴンで表現されており、回転・縮小・拡大をフル活用している感じ。

初めに名前を登録するので、ゲーム中誰かに撃たれると「○○にやられた～」という表示と共に、空高く飛ばされてしまう。

仲間同士で対戦するとかなり面白く、熱くなれる。

レア度

70%

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★★★★
ポリポリ度	340%



ボレンチ

メーカー：[illegible]
発売年：[illegible]
ジャンル：PUZ
操作系：8－2

面白いのにナゼ

パッと見た目は、アタリ社のマーブルマッドネスをイメージさせるグラフィックを持つ。

この「ボレンチ」は知らない人が多いと思うが、過去に本誌ゲーメストのカラーページで紹介されたので、なかには覚えているよといった方もいるだろう。

紹介までされながら発売に至らなかったので、幻のゲームの一つと言えよう。

内容はコナミの「キューブリック」に似ていて、フィールドの上から転がってくる玉をゴール地点まで誘導してやるのが目的である。

フィールドはパネルが並んだ状態で、玉を反射させるパネルを置いてゆくのだが、一度通ったパネルは二度と通過することはできないので、ぶつからないようにゴールに持っていく。

アイデアが抜群なだけに、ちょっと惜しい作品だ。

レア度

85%

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★★★
入手困難度	★★★★★
ビー玉度	250個



お蔵出し！

奇妙ゲー大宝物展
モンド基板ベスト7

なんのために、どんな目的で？大勘違いか、狙いすましたか？世の中には時々妙なものが現れる。アーケードゲームにも、そんな珍奇な作品がある。ここで紹介するのは、いろんな意味で妙な味を醸し出しているゲームたちだ。

歌舞伎Z

メーカー：TAITO
発売年：'88
ジャンル：ACT
操作系：8－2

モンドと言えばカネコ。エアバスターという名作を除けば、えたいの知れないセンスのキャラクターゲームが多い。必激、ヘビーユニット、DJボーイ（特におばさんが凄い）、そして最近では大江戸ファイト（特に地蔵）だ。

だが、その中でもとにかく気持悪く、うひゃ～というセンスのアクションゲームが歌舞伎Zである。歌舞伎にZ。これだけで怪しさ爆発。出現キャラクターはどれも怪物ぞろいだ。

不具の怪物たちをやっと倒したと思ったら、その体の中から2人の剣士がバーンと飛び出してくるシーンは、特に「うええっー！」と思わず叫びたくなるハズ。グロテスクきわまりない。

いったいどういう感覚でゲームを作ってるんだろうか。確かに、ほかのメーカーと比べて、ある種のオリジナリティはあると言えるのだが……

モンド度 270%

遊べる度	★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★
ゲテモノ度	700%



ガンボール

メーカー：DATAEAST
ジャンル：ACT

やはりデータイーストである。世に言われる、〝デコゲー〟の1つ。プレイヤーは銃を持ち、敵を撃ちながら倒していく。これだけ聞くと普通のゲームだが、さにあらず。ときおり、パワーUPすると何を考えたのか、ピンボールのボールになってしまうのである。

よく見ると、フィールドもいつのまにかピンボールのフィールドになっているではないか。エイリアンや、ゴーストなどにボールでどんどん体当たりしてやっつけまくるのだ。

本当にこのゲーム、単なるシューティングなのか、ピンボールのフィールドなのかよくわからない。敵や背景は、フットボール面、ゴースト面などと描き分けられていて、実に個性的なグラフィックになっている。

このゲームの世界観は、どういう考えで生まれたのであろうか？謎は深い。

モンド度 190%

遊べる度	★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★
人間ピンボール度	800%



カロリー君vsモグラニアン

メーカー：SEGA
ジャンル：ACT

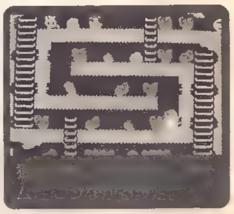
なぜ自分がカロリー君と呼ばれるのか。それは、この奇抜なゲームシステムから来ている。MAP上に置かれた食べ物を食べると自分は大きくなり、食べすぎると太って動けなくなってしまう。それどころか、狭い通路でいきなり食べると、押し潰されて死んでしまうのだ。一方、食べないと見るも無惨にやせ衰えてしまう。

このように、一定タイミングで食べ物アイテムを取っていくという、史上初のカロリー計算を題材としたアクションゲームなのである。なんと奇抜な、だが実はあなどれないゲーム性を秘めている。生意気に、かなり先の面に行くと継続できなくなり、難度も本格的だ。

だが、メジャーになれなかったのは自分がカロリー君だからか、インパクト十分なのだが…。三度笠をかぶったモグラもカッコいいぞ。

モンド度 120%

遊べる度	★★★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★
ダイエット度	200%



トリオ・ザ・パンチ

メーカー：DATAEAST
発売年：'89
ジャンル：ACT
操作系：[illegible]

奇想天外爆笑劇

もう二度とこのゲームに肩を並べるほどのものは出ないだろうと思われる。何しろこの作品のアクの強さや、キャラの濃さ、そして不可思議さは、ものスゴい感性のもとに作られたと確信する。

もはや、変なゲームや意味の分からないゲームを語る上で必ず名前のあがるタイトルである。逆に忘れてはならないし、知らない人は知ってほしいのである。

濃ゆいマイキャラは、3人いるが、その中でも「タフガイ」はイチオシだ。スペシャル攻撃のときに、兄貴なポーズをとりつつ顔が巨大化する変な攻撃はぜひ見ておきたい。

ライフ制のアクションゲームなので、途中のボーナス面でライフを補給できるか、その面にもイヤ〜なオッサンの顔が表示される。ボスもかなり変なヤツばかりで、ひつじ・まねき猫・足首・カルノフなどの個性的なボスが登場する。

モンド度 273%

遊べる度	★★★
文化遺産度	★★
入手困難度	★★
ナゾの連続度	188%



これを置いてモンドを語るべからず。決定版だ。

ゴインドル

メーカー：SUNA
発売年：[illegible]
ジャンル：[illegible]
操作系：[illegible]

まさに珍品

ブロック崩しのゲームなのだが、もの凄く怪しい雰囲気をかもし出している。時おり、画面を原始人が横切ったりするのにはビビる。なぜ原始人なのかは謎。

また、画面の上にスフィンクスの顔のようなものがある面がある。ここで、ボールをスフィンクスの顔にとばすとなんと！スフィンクスがボールを食べてしまうではないか。

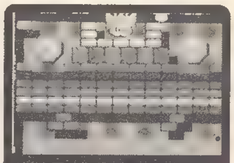
だが、スフィンクスのお口には白い小さなボールは合わなかったらしい。モグモグとひとしきり口を動かしたあと、〝ペッ〟と吐き出してきた。

これを見たとき、私は言いようのない不条理感に見舞われた。

不条理にして不可解、さまざまなアイテム、仕掛けありの全100面。このヘビーな濃さと難度の高さに、君はついていけるか!?いや、ついてこようとする人を捜すのも難しいのでは？

モンド度 240%

遊べる度	★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★★
異国度	330%



実は日本製ではないゲーム。インストにも異国感。

ミュータントナイト

メーカー：UPL
発売年：'87
ジャンル：ACT
操作系：[illegible]

とにかく、見た目がこれほど変なゲームがかつてあったかと思える。主人公が鬼太郎のおやじの化物みたいな奴で、極めて変なので、ゲームを始めていきなり自殺させた人が多いかも（ウソ）。

ジャンプボタン連打で空中浮遊が可能だが、あまり長く飛んでいると疲れてしまう。パワーアップも巨大化、分身、縮小、分裂とわけのわからないものが多い。

しかしながら、ゲームの内容は難易度が高く、かなり完成されたものなので、おどろきだ。似たような面がだらだら続くのではなく、面が進むにつれ、どんどん違う世界に引きずり込まれるのがこのゲームの魅力ではないだろうか。

この頃のUPLのゲーム（忍者くん、NOVA2001など）の流れを汲み、見た目よりもゲーム性において我々を虜にしたゲームの一つであった。

モンド度 80%

遊べる度	★★★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★
奇妙度	300%



[illegible]うきとしたUPLゲー。

なめんなよ

メーカー：CATS
発売年：[illegible]
ジャンル：RAC
操作系：[illegible]

舐猫！攻撃宣言

世の中知らなかったほうがいいことも多々ある（言いすぎだ！）。その一つがこの「なめんなよ」という伝説（誰が言ってるんだ）のゲームでありんす。

とても当時の様子を反映した作品で、太古も太古、猫に服を着せただけの「なめねこ」ブームが起こり、各種のグッズが発売された中の一つといい切っても過言ではない。

この安直な発想はなかなかマネのできないことだ。

主人公はバイクに乗った猫ちゃんで、しかもこの作品を発売した会社が「CAT'S」。人を舐めた話である。あまりにもできすぎて、笑いを通り越して怖さすら感じるぞ。

ダメオシ的な内容は、障害物を避けながらゴールまで爆走するのだが、燃料はなく残機制で、途中に落ちている魚を取りつつ白バイに追いかけられながらも、ただひたすら走る。シンプルである。

モンド度 82%

遊べる度	★
文化遺産度	★
入手困難度	★★★★
ごちそうさま度	167%



この寂しい画面を見よ。一発ものの悲しさよ。

全17店大紹介

訪ねておいしい基板ショップ

基板ショップガイド

基板買うなら基板ショップ、というわけで、全国各地17店の基板ショップを訪ねて、お話を聞いてきた。

訪ねてわかったのは、同じ業種でも、お店によってさまざまだなあということ。きっとこの中に、キミに合った基板ショップがあるぞ。

通信販売の心得

1. 言葉は丁寧に。まず自分の名前を名乗るのが礼儀というもの。
2. まずは在庫確認、ない場合も礼儀をつくして電話を切る。
3. 次に値段の確認。基板は価格の変動が激しいから要注意。
4. どういう種類のハーネスが必要か、自分の持っているもので代用できるか聞く。
5. 自分の持っているコントロールボックスの種類を申告しよう。
6. 通信販売に必要な事項を述べる。声は大きくハッキリと。

*真のアーケーダーを目指すなら、お母さんに電話してもらうようなことは最低限避けよう（笑うかもしれないけど、結構いるらしいのだ）。

通信販売の種類

商品代金引き替え

在庫確認／金額、手数料確認 → 必要事項を伝える → お店からの電話確認 → 商品到着／代金支払い

郵便振替

在庫確認／金額確認 → 必要事項を伝える → 郵便振替で送金 → 入金確認／発送 → 商品到着

銀行振り込み

在庫確認／金額確認 → 必要事項を伝える → 指定の銀行口座に電信扱いで振り込み → 入金確認／発送 → 商品到着

現金書留

在庫確認／金額確認 → 必要事項を伝える → 現金書留を送付 → 書留到着／発送 → 商品到着

商品代金引き替えシステムの注意点

いわゆる代引システムは、便利である半面、送料のほかに手数料がかかってくる。北海道や、沖縄などの離島在住の人が、本州にある基板屋さんから、代引システムを使って基板を買うと、運送業者によっては１万円を越す手数料を取られてしまうことも。代引は、手数料を確認してから利用するようにしよう。手数料が高額になるようなら、手間はかかるが、その他の手段を使ったほうがいいだろう。

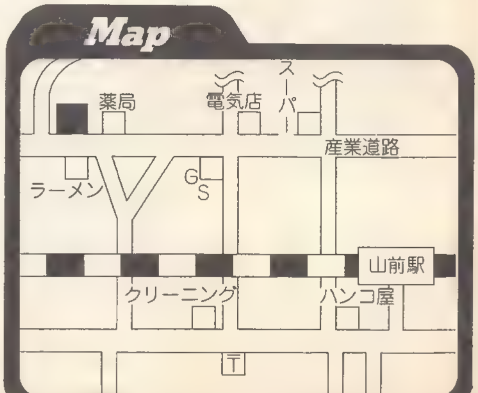
旅行気分で一度はおいで！ ゲームセンターもあるでよ

ゲームファンタジー

通販方法
●商品代金引き替え
●現金書留
●銀行振込み
電話で在庫と値段を確認してから発注

DATA

■住所：〒326栃木県足利市大前町841
■TEL：0284-62-6926
■営業時間：AM10：00～PM12：00
■定休日：年中無休




カウンター[illegible]店の入口だよ。

GUIDE

古くは「太平記」の舞台として、最近では森高千里の曲『渡良瀬橋』で歌われた土地としても有名な栃木県足利市。この風情豊かな町のなかにゲームファンタジーがある。

最寄り駅はJR両毛線山前駅から徒歩10分。東京からなら、東武急行りょうもう号で浅草駅から足利市駅までたったの1時間。たまには遠くまで足をのばしてみるのもいいかもしれないね。

店長の浅宮さんは、むかし喫茶店の経営者をやっていた経歴があり、その頃にテーブルゲームにはまってしまったのが、基板ショップ（ゲームセンター）を始めたきっかけだという。

ゲームセンターを経営している強み

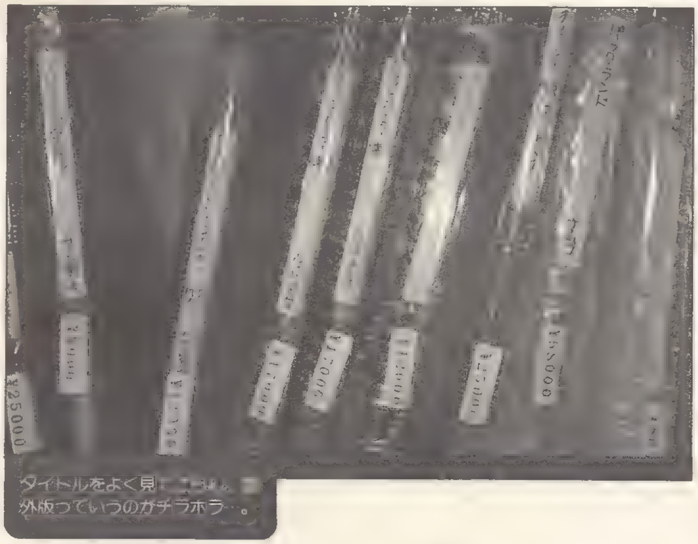
ざっと見たところ、新作の基板がたくさんあるような気がするんですが？

「うちはゲームセンターを経営しているというのが大きなメリットになっているんですよ。業務用として取り寄せている基板を、販売用にもまわしていますので。ですから、新作に関しては、予約さえしてくれれば必ず手に入ります」

なるほど、それは大きな強みですね。

「各メーカーさんとの付き合いも長いので、比較的何でも手に入りやすいんです」

値段のほどは？


タイトルをよく見[illegible]外版っていうのがチラホラ…。

「安いですよ。ものにもよりますが、新作は1～2割引きが当たり前ですから」

えっ、2割引きも！

「あくまでも、ものによりますよ(笑)。それでも全体的には安い値段で新作を販売していますね。やっぱり先ほども申しあげたように、ゲームセンターを経営しているというメリットを最大限に生かしていきたいんですよ」

アメリカのゲームもある

中古基板のほうはいかがなんでしょうか？

「うちはオールドゲームも充実していますよ。というのも、私が昔、海外へ基板を輸出する仕事をしていた関係もあって、その頃に輸出した基板を、いま逆輸入してもらっているんですよ。アメリカに基板業者の知人がいまして、その方のルートからなんですが、つい先日も300点ぐらい中古基板がきたんですよ」

300点もですか。すごい数ですね。たとえばどんなタ

取扱品目

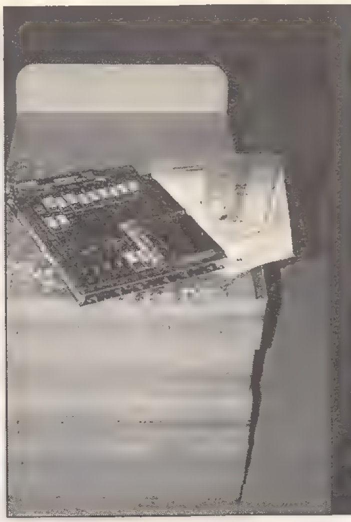
新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	新品モニター	○
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	○	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古コントロールボックス	○



ゲームセンターも併設してるのが嬉しいね。



店長の浅宮さん。とっても親切なお方です。





イトルが?

「イーアルカンフー、タイムパイロットなんかはたくさんきたんで、1万円ぐらいで販売したらあっという間に売れてしまいまして(笑)。ナムコの昔のゲームもたくさん入りましたね。パックランドやドルアーガの塔とか。これもすぐに売れちゃったんですけど(笑)」

国内ではもう、昔の基板は手に入りにくくなっている状況なんですが、海外から手に入れてしまうというのは斬新な発想ですね。

「特に10年前ぐらいあたりのゲームが多いんですよ。中には珍しいものもあって、向こうでしか発売されていないゲーム基板なんかも、いっしょに送られてくるんですよ」

試しに私が見せてもらったのは「タイムキラーズ」というゲーム。いわゆるアメリカ版格闘ゲームなのだが、これが一風変わっていて、なかなか面白い。こういった掘り出しものがあるのも、ゲームファンタジーの大きな特徴だ。

筐体だって何でもあるぞ!

コントロールBOXは、シグマ8000TB&AV5000のみを扱っている。パーツやオプションについては、これといって目立ったものはないが、注文があれば何でも作りますとのことだ。

「まぁ、それよりもうちの場合は、特に基板と筐体に力を入れていますので」

はて、見渡す限り、筐体なんてどこにも見当たらないのだが…。

「よかったら倉庫のほうへご案内しますよ」

ナニッ、お店のスペースはここだけではないというのか。

びっくりする間もなく、店長のあとについていくと、お店の向かい側に大きな倉庫が。

「新品、中古の筐体から大型筐体まで、バッチリ揃っていますよ」

これぞ地方基板ショップの強みである。都内でこれだけのスペースを確保するのは難しいだろう。

「基板といっしょで、筐体のほうもゲームセンターの関連で入手しやすいんですよ」

ざっと紹介すると、セガのエアロシティ、ジャレコのポニー、タイトーのカナリーなど。SNKのネオジオ筐体なんてのもある。とにかく種類が豊富だ。

「特にオススメは、カプコンのストII筐体です。新品のうえ、価格も6万円前後とお得です。コントロールBOXを買うのと同じ値段ぐらいですからね。車で1時間以内のところなら、セッティングまで面倒みますよ」

新品のうえ、品数にもゆとりがあるということなので、これはかなりおいしい情報だ。さっそく電話をかけてみるべし!

最低限のマナーは守ろう

では店長、最後にこんなお客さんは困るというのがありましたら、教えてください。

「やっぱり、電話とかの応対で、口のききかたが悪い人が結構いるんですよ。いくらお客さんだからといっても、最低限のマナーだけは守っていただきたいですね」

アーケーダーおすすめキバン in STORE

巨玉商品はコレだ!!(元旦から3日まで)

ミスターDo!(5枚限り)	¥10,000
スクランブル(5枚限り)	¥10,000
フェニックス(5枚限り)	¥10,000

ストライダー飛竜	TEL
ストリートファイター	¥19,000
ストリートファイターII	¥6,000
ストリートファイターII′	¥10,000
ストリートファイターII′ターボ	¥10,000
スーパーストII	¥7,000(ROM)
スーパーストIIX	¥20,000(ROM)
CPSIIボード	¥28,000
タイムパイロット'84	¥22,000
イーアルカンフー	¥10,000
クライムファイターII	¥18,000
ロードファイター	¥10,000
サーカスチャーリー	¥17,000
スクランブル	¥14,000
マーシャルチャンピオン	¥14,800
アミダー	¥18,000
ツタンカーム	¥18,000
D・Dクルー	¥12,300
ギャラクシーフォース	¥40,000
パンクパニック	¥20,000
ザクソン	¥21,000
ペンゴ	¥23,000
フロッガー	¥15,000
エレベーターアクション	¥20,000
フロントライン	¥18,000
ギャルズパニック	¥18,000
シーファイターポセイドン	¥24,000
フェニックス	¥18,000
キックスタート	¥23,000
アルペンスキー	¥28,000
ジャングルキング	¥25,000
ネビュラスレイ	¥25,000
ミスターDo!	¥15,000
ミスターDo!キャッスル	¥18,000
ミスターDo!ワイルドライド	¥18,000
レディバグ	¥12,800
クラッシュローラ	¥17,000
ガズラー	¥15,000
ピットフォールII	¥17,000
スカッシュ	¥14,000

※価格は11月1日現在のもの

在庫1万枚!!さすが老舗の迫力。
基板を10倍面白くする!

㈱キョーワインターナショナル

通販方法
●現金書留
●商品代金引き替え
電話で在庫と値段を確認してから発注

GUIDE

JR大崎駅を降り、線路沿いに3分ほど歩くとキョーワインターナショナル(以下キョーワ)さんはある。
シンプルかつ綺麗な外観で、通りからちょっと引っ込んでいるから、ややもすると通り過ぎてしまう…そんなさりげないたたずまい。



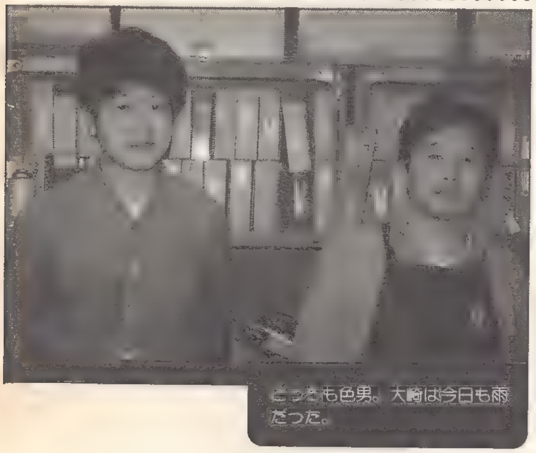
清楚な店内。そっけないけど奥は深い。



しかし、キョーワさんは、この道17年のプロ中のプロ、基板ショップの先駆者なのだ。コントロールボックスを考案したのがキョーワの鈴木さんなのだから、疑いようがないってわけだ。
余談になるが、あの山下章さんも、初期のキョーワ製コントロールボックスのユーザーだったという。

値段でも負け知らず

代表取締役の鈴木さん、価格はどんな風に設定しているのでしょう?
「とにかく安く提供することが大前提です。いつでもバーゲンセールといってもいいんじゃないでしょうか(笑)。しかし、個人向けにゲーム基板を売っているのは、売れるからではありません。ゲームファンに、家庭でアーケードゲームの迫力を味わってほしいからです」
個人向けの小売は副業であるキョーワさんだけに、重みのある言葉だ。



どっちも色男。大崎は今日も雨だった。

「また、他店との競合があれば、交渉に応じますよ」
さらに重みのある言葉だ。
予約は新品基板、中古基板共に可能だ。
しかし、タマ数が少ないものについては、受けられない場合もあるそう。

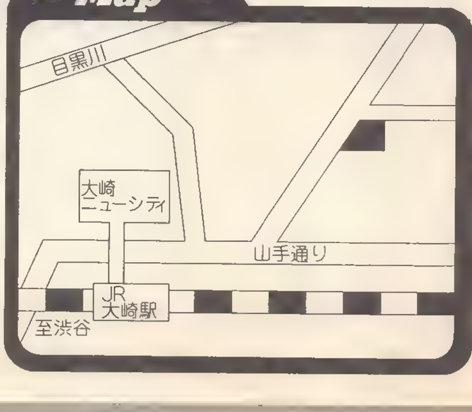
価格表は24時間

在庫を調べる方法で、一番てっとり早いのは、電話で問い合わせること。
その他、定期的に発行している価格表を調べてもいいだろう。
価格表は、店頭での配布、電話での請求、そしてなんと、EYE-NETのFAXサービスで得られる(0990-611-888をダイヤル、60110の番号と#を押す→発信音がしたらFAXのスタートボタンを押して受話器を置く)。24時間いつでもOKというから、かなり便利。
その他、店内にあるボード

DATA

■住所:〒141東京都大崎郵便局私書箱11号
東京都品川区大崎1-20-16
■TEL:03-3490-5201/FAX:03-5496-1047
■営業時間:13:00〜19:00
■定休日:日曜日(祝日は営業)

Map



取扱品目

新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用 ハンドメイドモニター	○
中古筐体	○	中古使用 ハンドメイドモニター	○
新品大型筐体	○	新品 コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古 コントロールボックス	○

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はこれだ!!

WECル・マン24(コンボAV用ハーネス付)¥12,000
スーパーモナコGP(コンボAV用ハーネス付)¥18,000
バーチャファイター(コンボ用ハーネス、別電源等)¥38,000

ソルバルウ	¥48,000	G-LOC	¥38,000	四川省Ⅱ(新品)	¥18,000	アイドル麻雀放送局	¥1,000
スターブレード	¥48,000	W.G.P	¥8,000	連珠貴族(新品)	¥10,000	麻雀ファンクラブ	¥1,000
エアコンバット	¥48,000	エンフォース	¥10,000	プレイガールⅡ	¥5,000	ねるとん牌鯨団	¥1,000
アフターバーナーⅡ	¥15,000	アクアジャック	¥10,000	パックマニア	¥23,000	グッとE雀	¥2,000
サンダーブレード	¥15,000	ウォリアブレード	¥12,000	妖怪道中記	¥18,000	麻雀学園	¥2,000
ギャラクシーフォースⅡ	¥28,000	ダライアスⅡ	¥15,000	達人	¥5,000	スーパーリアル麻雀PⅡ	¥2,000
ラッドモビール	¥28,000	ギャラクティックストーム	¥68,000	アクロバットミッション	¥3,000	トリプルウォーズ	¥3,000
スーパーハングオン	¥28,000	ナイトストライカー	¥68,000	SDガンダム	¥2,000	クラブ90	¥3,000
アウトラン	¥32,000	ぐっすんおよよ(新品)	¥10,000	ウルトラマン	¥2,000	サーキットの女豹	¥3,000

※ソルバルウからナイトストライカーまではコンボAV用ハーネス付き

※価格は11月1日現在のもの。

上には、現在在庫中のゲームが紙片に書かれて貼り出されている。

基板の動きは激しいため、リストにまだ記載されていないものがここにある可能性があるのだ。

マメなチェックで、掘り出し物との遭遇も夢じゃない！

基板やるなら

コントロールボックスは、自社製品であるSUPER COMBO AV（以下コンボAV）のみを扱っている。中古のコントロールボックスに関しては、他社製品も扱っているそうだ。

ところで、コンボAVは、オールドゲームや大型筐体ものを狙っているなら大注目。

上記のものの中には、電源に余裕がないと安定した動作が望めないものもあるのだが、コンボAVには10Aのいい電源が搭載されているのだ。

また、コンボAVは1年保証。コントロールボックスで、これだけ長期間の保証が付いたものは珍しい。

オリジナルモニター

キョーワさんでは、現在業務用のモニターを使ったモニター(ややこしい)を開発しているという。

NANAOの新品25-inchモニターを使用し、水平同期周波数は24KHzまでカバー。

SEGAのMODEL1と2、SYSTEM24などに対応しているのだ。価格は未定だが、6万円台になりそうだというから、これはお買い得だ。

取材時には、まだ完成していなかったから、詳細は各自問い合わせてみてほしい。

これがキョーワ流

筐体も扱っているが、新品のみ。中古は扱っていないとのこと。

しかし、扱いに面倒なことがあるため、筐体は勧めていないそうだ。

大型筐体も同様の理由で、基板のみの扱い。

大型筐体ものは、特殊な操作系が必要なもの、たとえば操縦桿タイプのコントローラーが必要なゲームなら、それを家庭で遊べる形に手を入れて販売しているということだ。

「なかには欠品がありながら、売ってしまう基板ショップもあったようですが、ウチはそういうことはやっていません」と、鈴木さんは胸を張る。

周到なるサービス

買い取りは、直接お店に持ってきてもらえば、すぐに値段が出るシステムだ。

遠方の場合は、電話でタイトルを伝えれば、同様に値段を教えてもらえる。

きちんと動作すれば、電話での値段で買い取ってくれるそうだ。

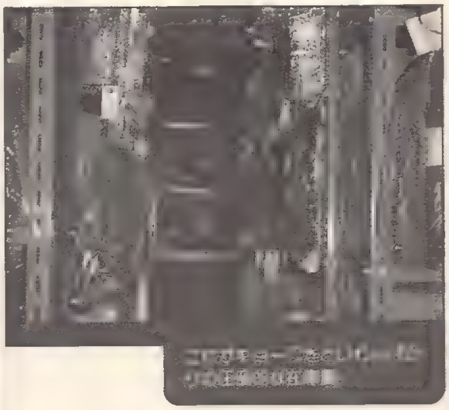
鈴木さん、修理についてはどうでしょうか？

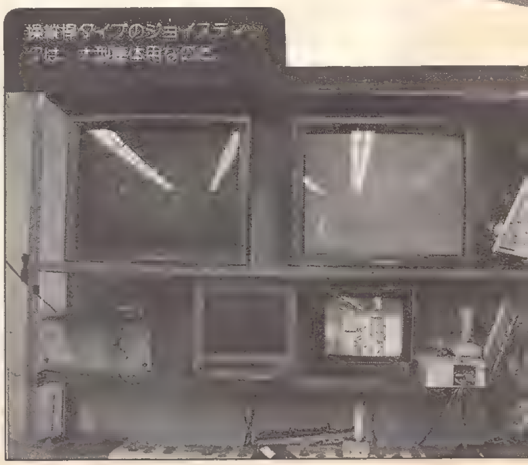
「ウチから買ったものについては完全に面倒をみています。ユーザーの不注意によるもの以外、無償で修理を行います。もちろん通常の修理も受け付けています。しかし、他店で買ったものについては修理を受けていないのが現状です」

なかなかに周到な、そして割り切ったサービス態勢だ。

老舗としての自信が、そこかしこに見られるお店だ。









タイムマシンへようこそ！これ……

タイムマシン

何でも話せる、気軽なお店。安さにまさるものはなし！

GUIDE

やっぱり安いが一番！

店長の渡部さんは、根っからのゲーム好き。なんと幼稚園の頃からゲームを愛し、人生の半分以上をゲームに注いだ強者である。

渋谷駅はハチ公前出口へ出て、109前を左に曲がり、道玄坂を歩くこと5分。右手に元禄寿司が見えたら、その裏手のマンションの5階がタイムマシンだ。

ではさっそく、タイムマシンでは主にどんなゲーム基板を扱っているのでしょうか？

「全般的に何でも揃っていると思います。一応どんなジャンルにも対応できるだけの品揃えはしてありますから」

気になる値段のほうはいかがでしょう？

「これはもう、安いの一言につきますよ。うちは安さがモットーですから。在庫の少ないゲームでも、プレミアムをつけるのは二の次、三の次。せっかく安くはないお金を出すんだから、その分ゲームを楽しんでもらうというのがうちの基本スタンスです」

価格リストのほうは？

「価格リストはハガキで申し込んでください。一度送ってさえくれれば、多いときで月2回、遅くても2ヵ月ごとに、最新の価格リストを無料で発送いたします。それでも基板の価格というのは日々変動していくものなので、とにかく買おうと思ったらまず電話で確認してください」

新品基板は、通常価格の1万円引きで販売。早めに予約すれば、まず間違いなく手に入るそうだ。

中古基板に関しては、基本的に予約は受けつけていない。ただし、値段については交渉次第で値引きOKだそうだ。

では、買い取りの仕方についても伺いたいのですが？

「買い取りについても、よほど変なモノじゃない限り、何でも取り扱います。やっぱり売れる基板に関しては高く買い取ります。まぁ、それ以外の基板でも、あそこの店ならこれぐらいで買い取ってくれたと一言付け加えたりすると、ひょっとしたら通常よりも高く買い取るかもしれませんね（笑）」

地方に住んでいて、直接来店できないという方でも、まず基板をお店に送れば、確認の上、現金を発送してくれるということなので安心だ。

なお買い取りの際は、インストカードがあるかないか



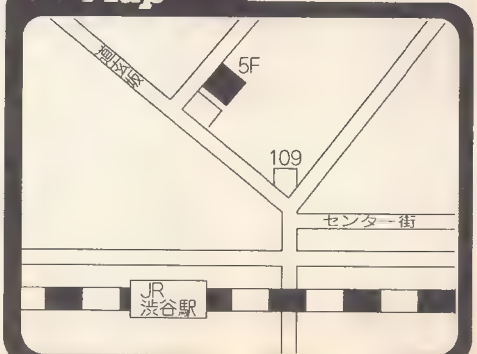
棚には、写真に収まりきらないぐらいに基板がギッシリ。

通販方法
●商品代金引き替え
●現金書留
●銀行振込み
電話で在庫と値段を確認してから発注

DATA

■住所：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1 ノア道玄坂517号室
■TEL：03-3462-4541
■営業時間：AM11：00〜PM7：00
■定休日：年中無休

Map



取扱品目

新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	○	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古コントロールボックス	○

査定にびくものもあるとのこと。インストカードは大事に保管しておくに越したことはないみたいだね。

筐体購入がオススメ

コントロールボックスは、パナツインロング、パナカスタムロング、ボードマスター、VEGA-9000DXの4機種を取り扱っている。それぞれの機種ごとに、操作性、お買い得度、渡部店長自らが操作性、お買い得度、オススメ度などを記したチェック表が貼ってあるところが面白い。

「やっぱり自分もプレイヤーの一人でもあるし、プレイヤーの立場で考えれば、こういうものは欲しいですからね」

ちなみにお客さんの要望さえあれば、いろいろ改造してくれたりもするのだ。これは頼もしい。

連射装置、シンクロ連射装置、ビデオコンバーターなどのパーツも用意。特にシンクロ連射装置は、発案者である東さんの手による、いわば純正品。さらに、ビデオtoRGBコンバーターも開発中で、これがあれば業務用モニターでテレビやビデオが見られるようになる。あとで紹介するモニターと組み合わせれば、立派な(?)AVシステムが構築できるのだ。既製品としてはほかに例がないから、これは要チェック。ちなみに予価は9千8百円だそうだ。

ドライブゲームのハンドルコントローラーや、超安価のジャンク品、スイッチング電源などといった目利きがニヤリとする逸品もある。

「でも、ホントいうとコントロールボックスよりは、筐体をオススメしたいんですよ」

そう、店に入るやいなや、すぐに目についたのがナムコ製の筐体、コンソレット18（18インチモニター、JAMMA仕様、3ボタン）。なんと2万8千円というから驚きだ。大きさもスリムで、場所もとらない。タイムマシン一押しのお買い得品だ。このほかにも同額で、ジャレコ製の筐体、ポニー（18インチモニター、JAMMA仕様、6ボタン）もある。モニターだけにしても、29インチモニターが3万円という安さ。さすが安さをモットーにしてるだけのことはある。

「ただし、猫やヘビを飼っている場合は要注意。あったかいところが好きな連中が感電することもありますから（笑）」

ところで、気になる修理関係についてなんですが？

「新品の初期不良は無償修理します。保証期間はだいたい3ヵ月程度です。中古に関しても一応修理しますが、初期不良に限られてきますかね。基本的に中古なんだという認識をお客さんには持っていただきたいですね」

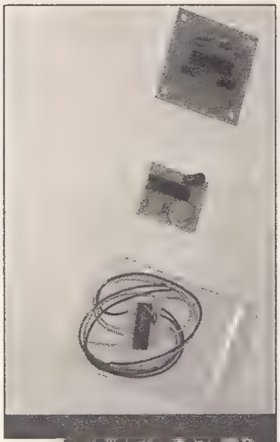
何でも聞いてよ

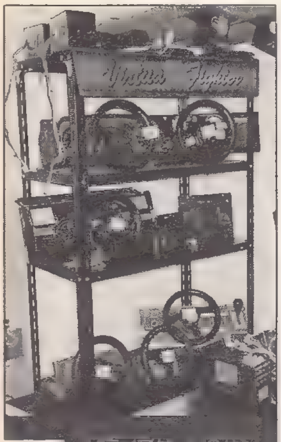
では最後に、こんなお客さんは困るというのがありましたら、教えてください。

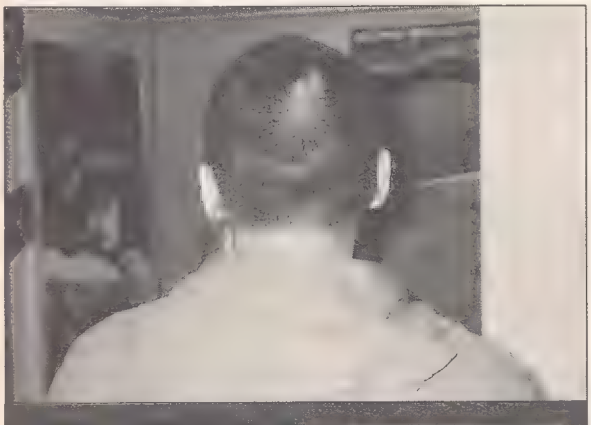
「知ったかぶりする人は結局損をします。わからないことは何でも聞いてください。親切ていねいにお答えしますから」

なるほど。本日はどうもありがとうございました。


これが店長オススメの筐体、コンソレット18。


1番上が、東さん開発のシンクロ連射装置。


ドライブゲームのハンドルもあるぞ！


この方が店長の渡部さん。お顔を拝見したければ今すぐ急げ！

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はコレだ!!

クイズ学問ノススメ	¥1,500
スーパーリアル麻雀P V	¥24,000
MVS 一本差し	¥10,000

ファイティングバイパーズ(PCB)	¥550,000	侍日本一	¥30,000	パワードギア(ROM)	¥18,000	爆突機銃艇	¥25,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥169,000	バブルボブル	¥18,000	クイズ殿様の野望2	¥5,000	ワールドスタジアム'93	¥7,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ROM)	¥109,000	パックランド	¥38,000	ファンタジーゾーン	¥15,000	イーアルカンフー	¥18,000
ヴァンパイアハンター(ROM)	¥38,000	メトロクロス	¥30,000	カルテット2	¥18,000	極上パロディウス	¥20,000
X-MEN(ROM)	¥15,000	源平討魔伝	¥38,000	テトリス	¥7,000	ツインビーヤッホー(ROM)	¥10,000
カプコンワールド2	¥7,000	ワールドスタジアム'90	¥7,000	インセクターX	¥10,000	ぷたさん	¥28,000
アレックスキッド	¥18,000	ラビリンスランナー	¥38,000	飛鳥&飛鳥	¥17,000		
イチダントアール	¥4,000	学問ノススメ	¥3,000	OPサンダーボルト(ガン付)	¥11,000		
バーニングライバル	¥18,000	ハイパークラッシュ(PCB)	¥20,000	バラデューク	¥38,000		
メタルブラック	¥45,000	ロットランド	¥12,000	スプラッターハウス	¥35,000		

※価格は11月1日現在のもの

アミューズメント業界をトータルプロデュースする

㈱TMゲームクラブ TAMAYA

通販方法
●商品代金引き替え
●現金書留
電話で在庫と値段を確認してから発注



GUIDE

最寄り駅は京王線代田橋。駅を降りると目の前は下町風の商店街。

京王ストアーの横を通る道を甲州街道方面に抜け、歩道橋を渡り、酒屋の角を曲がって最初の角を左に曲がると、八百屋さんの向かいにTAMAYA（以下タマヤ）さんはある。

いつも店の前には筐体の山があるから一目で分かると思うが、最初は迷いやすいかもしれない。とにかく行き慣れることだ。

不定期バーゲンも

担当の長谷川さん、誰しも気になる基板の価格はいかがなものでしょう?

「もちろんできる限り安くします。立地的なことからいっても、都心や商業地区にあるお店よりは有利ですからね」

価格表などは配布しているのでしょうか?

「ええ、データベースで管理している在庫を打ち出して、資料請求をしていただいたお客様に定期的にお送りしています。また、バーゲンを行うときには、資料をお送りしているお客様にダイレクトメールを差し上げています」

おおっ、これは見逃せないね。すぐさま資料請求してみよう。

予約のほうはどうでしょうか?

「新品は可能です。カプコンの格闘ゲームに関しては、特に数を揃えるようにしています。中古に関しては行ってません」



筐体レストア中の長谷川さん。全塗装すると、新品同様

コントロールボックスの扱い機種は?

「AV5000&Σ8000TB、VEGA9000、ボードマスター、パナカスタム、パナツインの5機種です。中古も扱っていまして、定価の半額程度からあります」

タマヤといえば筐体

筐体は扱っていますか?

「筐体は当店のウリともいえる部分で、新品から中古品まで扱っています。中古品に関しては、ウチで完全に整備し、レストアしています。」

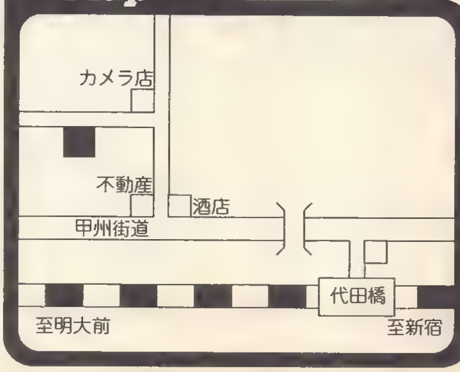
大型筐体はいかがでしょう?

「得意とする分野ですね。ウチのスタッフは筐体が動かせますから。しかし、お買い上げになる場合にはくれぐれもサイズの確認をお願いします。持っていったはいいのですが、入らなかった、というケース

DATA

■住所：〒168東京都杉並区和泉2-1-26
■TEL：03-3323-9911
■FAX：03-3323-5533
■営業時間：10:00〜19:00
■定休日：日曜・祝日

Map



取扱品目

新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	○	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古コントロールボックス	○



タマヤオリジ[illegible]ターン用ジョイステ[illegible]



このパーツの山を見よ―



[illegible]



[illegible]はいつも筐体が山積み[illegible]

もありますので。これは通常の筐体の場合も同じです」

パーツはいかがでしょう?

「写真を見ていただければ分かると思いますが、自作、修理のための各種パーツから、当社開発製品であるパソコンモニター接続用周辺機器RAS―HD、アストロシティのコンパネを使用したサターン用ジョイスティックなどオリジナリティ溢れた品揃えになっています。技術のある人間が揃っていますから、同時押しハーネスを始め、各種のオーダーも承っています。相談してみて下さい」

査定のポイントはインスト

買い取りの方はいかがでしょう?

「ほぼ全ての品目について可能です。買い取り値は常に変動していますから、まずお電話下さい。売る時に必要なものは身分証明書と印鑑、18歳未満の方は親の承諾書が必要になります。通常の基板の場合、タイトル名さえいっていただければ、値段を出します。値段を出してから1週間内に品物が届き、特段の不都合がなければ、その値段で買い取ります。オールド基板はインストの有無が査定額のポイントになります」

筐体の場合は、送料で2万円程度かかってしまうこともあるから、要相談とのこと。

ところで長谷川さん、これまでに困ったお客さんということ、どういう方がいらっしゃいました?

「そうですねぇ、枚数が限られた基板をご注文になった方がいらっしゃったんですが、怒濤の催促をいただきまして…。早く欲しい、というのは分かるのですが、基板というのは、いつでもどんなものでも、すぐに手に入るものではないんです。中古基板であれば尚更のことです。その辺りをご理解下さい」

ついつい、普通の買い物と同じ感覚で考えてしまいがちだけど、基板との付き合いには、ゆったりとした心構えが必要なのだね。

数年かけて希望のゲームを探す人もいる。焦らないことが大事だ。

タマヤをよろしく!

最後に、タマヤさんのウリをお願いします。

「初心者の方から、エキスパートの方まで、幅広いお客様に対応できるサービスが提供できるお店です。スタッフは全員基板に精通しており、様々な要望に応えられる力量を持っています。素朴な疑問から、各種相談まで、遠慮なく声をかけて下さい。また、筐体販売に力を入れており、手間を惜しまず良い品を提供しようと努力しています。そんなタマヤをよろしく!」

清々しい気持ちになったぞ。

それから、今回紹介したお店の近くに、アンテナショップ風の新感覚基板ショップがオープンするそうだ。

レトロゲームや珍しいゲームがプレイできる一風変わったゲームセンターと、タマヤさんの定評あるサービスが受けられる基板ショップとの複合店舗だ。とりあえずタマヤさんに行って、帰りに寄るというのもなかなかオツなのではないかな?

タマヤさんは、基板に対する思い入れが伝わってくる、そんなお店だ。

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はこれだ!!

ダライアス外伝	¥118,000
ヴァンパイアハンター	¥50,000
エリア88	¥58,000

IQブロック	¥10,000	エイリアンVSプレデター	¥48,000	ガンダムEXレビュー	¥18,000	スーパーストⅡX	¥55,000
アウトフォクシーズ	¥58,000	エキサイティングアワー	¥5,000	ガンバード	¥38,000	スパイナルブレイカーズ	¥8,000
アサルト	¥65,000	SDガンダムネオバトリング	¥5,000	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥8,000	青春スキャンダル	¥13,000
ASOⅡ	¥6,000	X-MEN	¥68,000	クオース	¥5,000	戦国エース	¥35,000
アルゴスの戦士	¥28,000	エメラルディア	¥5,000	クラッシュローラー	¥18,000	DDクルー	¥10,000
アルチメイトテニス	¥20,000	エレベーターアクションR	¥38,000	グリーンベレー	¥13,000	ファイナルスターフォース	¥25,000
イーアルカンフー	¥14,000	オーマイガアー!	¥5,000	コズモギャング・ザ・パズル	¥5,000	フロッガー	¥10,000
1943	¥14,000	黄金の城	¥28,000	コラムス	¥15,000	ペンゴ	¥10,000
ウルトラ警備隊	¥38,000	空手道	¥8,000	極上パロディウス	¥38,000	ラリーX	¥45,000
ウルトラマン倶楽部	¥8,000	カルノフ	¥16,000	ザクソン	¥18,000	ワンダーボーイ	¥15,000

※価格は11月1日現在のもの



どこよりも高く買い、どこよりも安く売る
ホントホント!

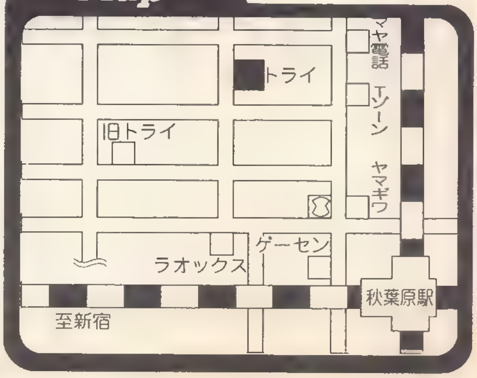
㈱トライ

通販方法
●商品代引き
●現金書留
●銀行振込み
電話で在庫と値段を確認してから発注

DATA

■住所:〒101千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F
■TEL:03-5295-0667/FAX:03-5295-1958
■営業時間:(平日)10:00〜19:30/(日曜)11:00〜18:00
■定休日:年中無休

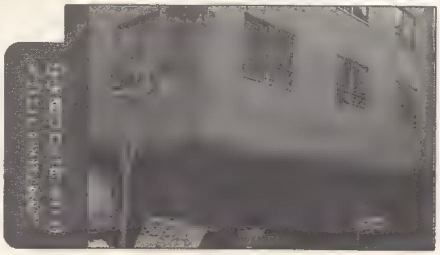
Map



GUIDE

千葉県松戸から移転し、東京都秋葉原に居を構えるようになって2年半。

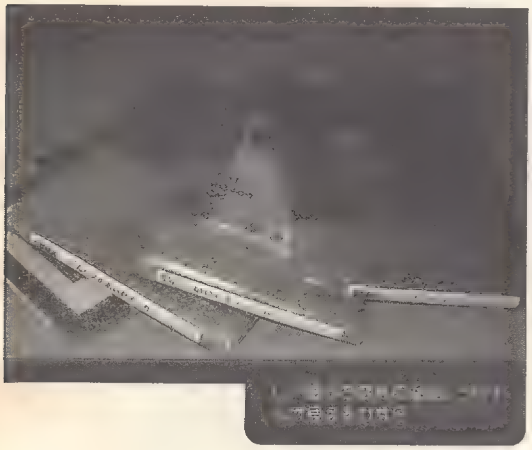
基板ショップの激戦地区、秋葉原にありながら(あるからこそ?)、着々と地を固め、95年11月下旬には、秋葉原にゲームセンターを開くまでになった、それがトライなのだ。



挑戦は受ける!

さて、気になる価格、鞭木さん、どんなもんでしょう?

「最近でこそ基板価格を表示していますが、以前はしていませんでした。値段を聞かれると、ほかではいくらでした?と必ず聞き返していたものです。最近は、何も言わず帰れるお客様が多いのですが、交渉次第で他店より安くしています。買い取りについても同じことが言えます。積極的に交渉してみて下さい」



なるほど、聞かぬは一生の損というわけですね。

具体的な価格については、変動が激しいという商品性格上、面倒でも電話でその都度問い合わせをしてほしいそうだ。

ゲーメストの価格表も、掲載までタイムラグがあるため、価格が変動している可能性が高いというのが理由。

また、新品のゲーム基板は予約ができる。特に、カプコンのものを得意としているので、新作購入予定があるなら相談してみよう。また、新品基板を予約の場合、ポスターを付けることもあるそうだ。

もちろん中古の予約も受け付けているけど、希少基板については、ご遠慮願うこともあるということだ。

バラバラが事件なんです!

コントロールボックスは、AV5000&AV8000TB、パナツイン、パナカスタム、VEGA9000の4機種を扱っているぞ。

中古は新品の半値前後から。

筐体は何でも扱っているけど、アストロシティが人気。トライさんは筐体販売に積極的で、搬入技術も、かなりの蓄積があるということだ。

入口から物理的に筐体が入らない場合でも「なんとかしてしまう」そうなのだ。

若手ホープの三国さん、どんな技を使ってるんでしょ?

「うーん企業秘密なのですが

取扱品目

新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用 ハンドメイドモニター	○
中古筐体	○	中古使用 ハンドメイドモニター	○
新品大型筐体	○	新品 コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古 コントロールボックス	○

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はこれだ!!

ストライダー飛竜	¥40,000
エリア88	¥58,000
天地を喰らう	¥25,000

大魔界村	¥35,000	キャプテンコマンドー	¥18,000	ダークエッジ	¥26,000	ワルキューレの伝説	¥78,000
チキチキボーイズ	¥150,000	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	¥12,000	ウルフファング	¥55,000	妖怪道中記	¥23,000
アルティミットエコロジー	¥120,000	バース	¥22,000	エドワードランディ	¥65,000	ドラゴンスピリット	¥45,000
ウイロー	¥65,000	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	¥11,000	イメージファイト	¥8,000	極上パロディウス	¥33,000
天地を喰らう2	¥10,000	パニッシャー	¥24,000	R-TYPE	¥10,000	究極戦隊ダダンダーン	¥48,000
マジックソード	¥10,000	USネイビー	¥15,000	雷電	¥13,000	悪魔城ドラキュラ	¥78,000
ワンダー3	¥48,000	メタルブラック	¥58,000	アウトフォクシーズ	¥45,000	グラディウス(ハーネス付)	¥30,000
1941	¥40,000	プリルラ	¥98,000	イシターの復活	¥170,000	グラディウスII	¥36,000
キャデラックス	¥25,000	グリッドシーカー	¥45,000	源平討魔伝	¥28,000	グラディウスIII	¥30,000
戦場の狼II	¥18,000	ゲイングランド	¥68,000	ファイネストアワー	¥78,000	沙羅曼蛇	¥38,000

※価格は11月1日現在のもの

(笑)、特別にお教えしましょう。筐体をバラバラにして、中で組み立てるんです」

タネを明かせば、わりとツマらないですね(オイオイ)。

しかし、これがトライさんの底力ということなのかな。

ここまでの行動力があるなら、大型筐体はさぞかし…。と思いきや、「基本的に大型は扱ってないんです。希望があれば取り寄せることはもちろん可能ですが…」と、言葉尻をにごす鞭木さん。

やはり相当な覚悟が必要だものね。

ハンドメイドモニター完成!

パーツ、周辺機器関係も、ひと通りのものがあるぞ。

スイッチング電源(¥5、500)や、麻雀パネル(¥10、000)をはじめ、JAMMA用連射装置(¥9、000)や同時押し装置(¥8、000)まで豊富な品揃えだ。

また、近々新しいハンドメイドモニターを完成させ、発売するということだ。

モニターに家庭用ゲーム機を接続させるためのオプションも製作中だから、より美しい画像でゲームを楽しみたいユーザーは、この機会に入手するのもいいかもしれないね。

至れり尽せり

買い取りは、店頭はもちろん、遠隔地の場合でも、電話でゲーム名を伝えれば、すぐに査定してくれるぞ。

量が多い場合には、ファックスでも受け付けてくれるそうだ。18歳未満は、親の承諾書が必要になってくる。

買い取りは、ほとんどのものを受け付けている。アフターサービスについても、万全の態勢を取っているぞ。

新品基板は3カ月、中古は1カ月の保証が付くのだ。

期間内は原則的に修理は無料。

ユーザーの扱いに原因がある場合、その限りではないこともある。心しておこう。

基板の修理も、もちろん受け付けている。他店で買ったものも受け付けるそうだ。

奥儀!日本信販トライカード

ふらりと寄ったトライにて、ゲーム基板との一期一会の出会いをした。しかし給料日前…でも欲しい!という状況、結構ありそうだよね。

そんな時でも、「日本信販トライカード」があればゲットして帰れるし分割でも払える。さらに、通販でも分割払いが使える便利なものだ。

前述のカードはトライオリジナルのメンバーズカードで、トライさんを利用することが多いなら、つくっておくことをお薦めしよう。カード作成には、免許証などの身分証明書と、銀行のカードが必要だ。

JCB、VISA、NICOS、マスターカードも取り扱っているから、それらでの支払いもOK。

ゲーセンに寄って帰ろう

前述のように、トライさん直営のゲームセンターが秋葉原に開店している。

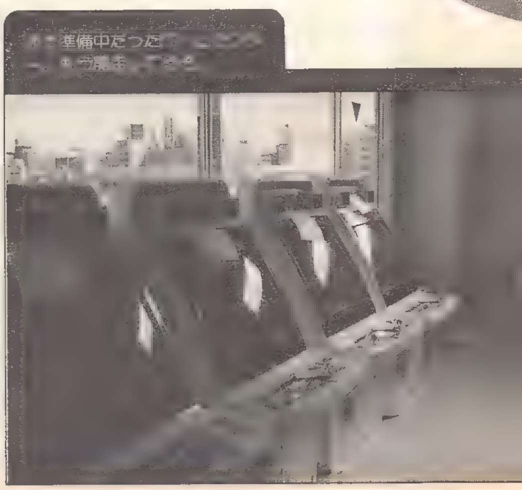
ビル丸ごとゲームセンターになっていて、上層階にはレトロゲームも豊富に置いてあるから、もういくしかない!

写真は、左からサスペンス好きの細谷さん、諸国のゲーセンを漫遊する鞭木社長、ゲーセン店長の三国さん、「ときメモ」後藤さん。





電気街口の周辺にある、トライ



海外ゲームも扱ってるよ！

ファントム


宝の山、[illegible]

GUIDE

ファントムは、秋葉原で一番賑やかな中央通りからちょっと外れた外堀通り沿いの、ビルの3階にある。

古きよき東京を色濃く残す階段に足をかけ、中二階にある喫茶店を横目に見つつ、一足跳びで階段を登って約20歩、扉の向うに、こつぜんと姿を現す基板の山、山、山、そこがファントムなのだ。

さて畠山店長、ファントムの得意とするゲーム基板のジャンルはどんなものでしょう?

「とりたてて不得意なものはないのですが、最近ナムコの希少とされる基板が入荷していますね。ホッピングマッピーやリブルラブル、最近は一時ほど値段も高騰しなくなってきたので、買い時じゃないでしょうか」

やっと落ち着きましたか。

「また、いつもあるというわけではないのですが、海外ゲームも扱っています。アタリやミッドウェイ、ウィリアムズやスターンのものなどです。新作ではプライマルレイジなども扱っています」

基板価格は、そもそも安く設定されているのだけれど、ほかのお店で、ファントムよりも安いものを見掛けたら、ぜひ相談してほしいとのことだ。「できる限り、近い値段にさせて頂きます」

とは畠山店長のお言葉、心強いよね。

店内のコルクボードに貼り出してある価格表も必見。目玉商品が沢山あるぞ!



この喫茶店と小さな看板が目印。この階段をのぼれ！

遠隔地で、直接来店できない人も安心してくれ。

葉書で価格表を請求すれば、最新の価格表を送ってくれる。店頭にも貼り出してある価格表だけど、店頭では渡してないのだ。店頭で請求すれば、郵送してくれるぞ。

また、新作、中古のゲーム基板の予約も可能だ。

どちらも入り次第、電話で連絡してくれるそうだぞ。

新品の基板は、可能なものについてはポスター、ポップのサービスをしてくれるとのことだ。

しかし、中古基板については、予約を希望するゲーム基板が、あまりに玉数の少ないものの場合、応じられないこともあるそうなので、そこいらは要相談だ。

パーツも盛り沢山

コントロールボックスは、パナツイン、パナカスタムのみを扱っている。

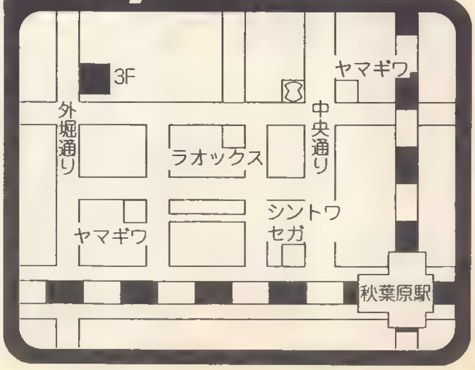
もちろん、オプションなど

通販方法
●現金書留
●銀行振込
電話で在庫と値段を確認してから発注

DATA

■住所：〒101東京都千代田区外神田3-1-2明治ビル3F
■TEL ：03-3257-1126
■FAX ：03-3257-1135
■営業時間：10:30〜19:00
■定休日：年中無休(年末年始夏期休業を除く)

Map



取扱品目

新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	○	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古コントロールボックス	×







も揃っているぞ。

そのほか、少し時間がかかるが、連射装置や同時押しなどのカスタマイズも承っているということだ。

もちろん、ハーネス自作の際に必要になるようなパーツや、ジョイスティック、プッシュボタンも取り揃えているから、自作派のキミも安心だ。

また、スーファミのジョイスティックコネクターなどという、入手困難なものもあった。

筐体は、ひととおりのものは取り寄せられる。

遠隔地では運送会社を使った郵送になるが、近くであればスタッフが届けてくれるそうだ。

大型筐体も扱っており、最近ではV・Racing、R・Racerなどを売った実績があるそうだ。

大型筐体は、出物があれば、という大前提があるから、もし購入予定があるのなら、あらかじめ相談しておこう。

修理・買い取り

ゲーム基板の修理は、ファントムで購入したものはもちろん、他店で購入したものについても、特段の待遇の差はつけずに受け付けてくれる。

しかし、中古基板が故障して、メーカー修理に出すと、ものによっては基板の相場より高くつくこともままあるから、見積もりを出してもらってから本修理するのが、かしこいアーケーダーのやり方だ。

コントロールボックスについては、パナツイン、パナカスタムのみ修理の受け付けをしているということだ。

基板を売る際には、身分証明書が必要だ。また、学生の場合は親の承諾書がさらに必要になってくる。買い取りできる品目は、ゲーム基板、筐体だ。コントロールボックスは買い取ってないそうなので、あらかじめご了承願いたい。

インテリアにいかが？

店内を見回すと、ほかの基板ショップではなかなか見掛けない、ヘッダを見付けた。

ヘッダとは、アメリカなどで普及しているアップライト筐体に付ける、バックライト電飾に使う樹脂製のボードのことで、蛍光灯で裏から照らすようにすれば、バタ臭い魅力あふれるオブジェになる…かも。

300円から、とリーズナブルな値段ながらも、貴重な掘り出しものがあるから、海外ゲーファンは見逃せない。

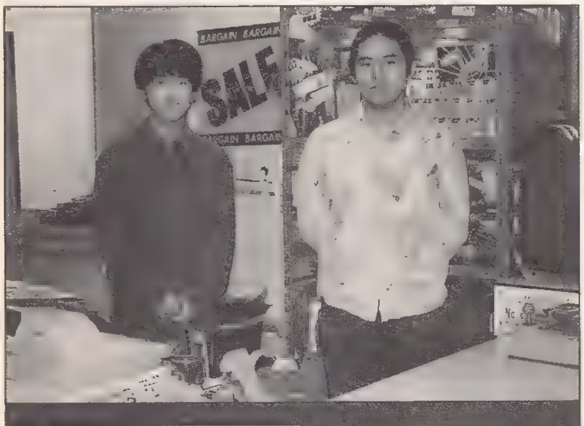
その他、店内に設置された3台の筐体は、いつでもプレイができる状態になっていた。取材におうかがいしたときには、メタルブラック、ワンダー3、上海が入っていたぞ。

予約にも礼儀あり

最後に、こんなお客さんはちょっと困るなぁ～なんていうことがありましたら、これから基板ショップの門を叩こうとする人が、その二の舞を演じないように教えてほしいのですが。

「みんないいお客さんなのですが(笑)、予約をしたまま、お買い上げにならない方は、ちょっと困ってしまいますね」

なるほど。みんなも気をつけよう。



店長はゲーム好き。昔のゲームに一家言持ってるそうだぞ。

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はこれだ!!

スーパースト II (PCB)	¥15,000
ワンダー3	¥38,000
ストライダー飛竜	¥48,000

パックランド	¥35,000	登竜門	¥5,000	レイフォース	¥72,000	ファンタジー	¥58,000
ギャプラス	¥30,000	イチダントアール	¥8,000	ガンフロンティア	¥40,000	ルナレスキュー（白黒）	¥45,000
バラデューク	¥30,000	アレックスキッド	¥20,000	ダライアス外伝(ROM)	¥30,000	バツグン	¥38,000
トイポップ（ポスター付）	¥98,000	ファンタージーゾーン	¥25,000	バイオアタック	¥60,000	マジンガーZ	¥18,000
ホッピングマッピー	¥88,000	クラックダウン	¥10,000	極上パロディウス	¥25,000	ウルトラ警備隊	¥28,000
ワンダーモモ	¥75,000	スワット	¥45,000	ツインビーヤッホー	¥33,000	スーパーリアル麻雀PIII	¥23,000
オーダイン	¥48,000	ヴァンパイア(PCB)	¥23,000	ゼクセクス	¥30,000	スーパーリアル麻雀PIV	¥17,000
ブレイザー	¥30,000	ヴァンパイアハンター(PCB)	¥48,000	出たなツインビー	¥12,000	スーパーリアル麻雀PV	¥28,000
ぷよぷよ	¥10,000	スーパーストIIX(PCB)	¥23,000	ラリーX	¥45,000	プリティーセーラー18禁	¥23,000
ぷよぷよ通	¥25,000	ストZERO(PCB)	¥68,000	バーチャファイター2.1(PCBのみ)	¥450,000	プリティーセーラー2	¥23,000

※価格は11月1日現在のもの

メッセサンオー

超マニもナットクーキラリ、技ありの品揃え！



常にお店然としたお店だ。階下は家庭用売場である。

GUIDE

メッセサンオー（以下サンオー）さんは、東京・秋葉原の中央通り沿いにある。

名だたるファミコンショップがひしめき合う通りの中でも、ひときわ目立つ建物、それがサンオーさんだ。

1階がコンシューマー、中2階が海外コンシューマー、2階がアーケード中心のフロアーになっている。

綺麗な店舗は、全く気負いなしで入れるから、デートコースにも組み込める、かもしれない。

思わず身を乗り出す

フロアー長の成田さん、基板ショップのお約束、価格表が見当たりませんが？

「値動きが激しいため、価格表はつくらない方針なのです。価格値段は、その時々で問い合わせて下さい」

価格自体は低めに抑えられており、また、思わず身を乗り出す超低価格商品があることも…。

土日祭日はサービスデー。2万円以下のゲーム基板が1割引きになるぞ。土日の秋葉原の賑わいは大変なものがあるけれど、来てみる価値十分だ！

充実のサービス

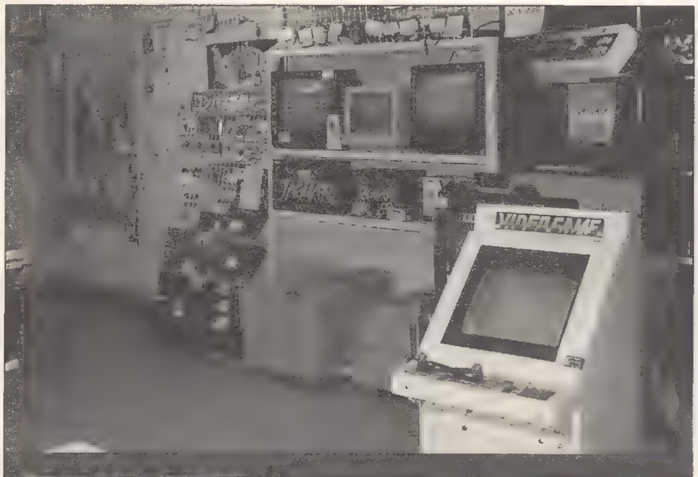
新品基板、中古基板に関わらず、3カ月の保証を付けているとのこと。

しかし当然ながら、ユーザーのミスによる故障の修理は対象外になる。

まぁ、当然のことだね。

予約は、発売前の新作に関してのみ承っている。

中古基板に関しては、残念ながら受けてないそうだ。



品揃えのよさが一目でわかる。見て選べるのはいいよね。

「中古基板は、いつ入荷するか分からないものです。しかしお客様の心理としては一刻も早くほしい。そのギャップが、トラブルの原因になることが多いのです」

と、フロアー長の成田さんは説明する。

マメに電話するのが一番のようだね。

しかし、店頭にある基板をリザーブしておくことは可能だ。期間は1週間。

特に手付金ももらってないそうだから、いざという時には、このシステムを利用してみるといいだろう。

買い取りは、18歳以上であれば、学生であっても親の承諾書は必要ないそうだ。

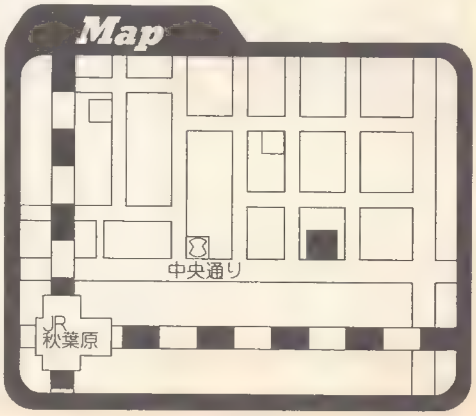
取扱品目

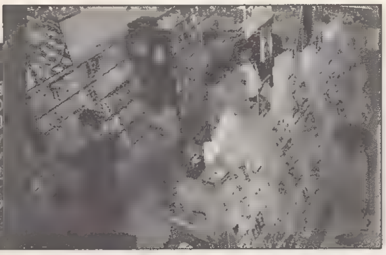
新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用 ハンドメイドモニター	○
中古筐体	○	中古使用 ハンドメイドモニター	○
新品大型筐体	×	新品 コントロールボックス	○
中古大型筐体	×	中古 コントロールボックス	○

通販方法
●商品代金引き替え
●郵便書留
電話で在庫と値段を確認してから発注

DATA

■住所：東京都千代田区外神田3-14-8
■TEL：03-3255-3453／FAX：03-3255-3455
■営業時間：月〜木10:30〜20:00/金・土 10:00〜20:00/日・祝 10:00〜19:30
■定休日：年中無休





1階のコンシューマー



ジャガーや、PSの輸



なかなかコンパクトな筐体。持



ほら、デートコースとしても無理なさそうでしょ?

濃縮果汁100%

さて、メッセサンオーさんの特徴としては、海外のカルティックなゲームを扱っていることだ。

NINTENDO SINESからATARI JAGUAR、SEGA GENESIS、日本では見捨てられた(涙)同32Xのソフトまで、タデ喰い虫のようなプレイヤー感涙の品揃えだ。

基板の方も同様で、モータルコンバット3などの海外作品も扱っている。

説明不要の「濃ゆさ」であることが分かっていただけただろうか。

コントロールボックスは、パナツイン、パナカスタム、ボードマスター、ベガ9000、Σ8000TB&AV5000を扱っていて、オプションも完備。

中古のコントロールボックスも扱っている。

筐体も扱っていて、取材時も、買い主を待っている筐体があった。

パーツ類、周辺機器類も比類なき品揃え。

ひととおりのパーツ類のほか、ジョイスティックベース、1対3の21ピンRGBセレクター、TAMAYAのRGBオートセレクターRASIHD(同期信号分離装置)、自作派が泣いて喜ぶNEO-GEO用ジョイスティックケーブル(奥まで届く)などがある。

特筆すべきはアメリカから輸入したループレバー。普通のジョイスティックのスペースに付けられる優れもの。

その他の小物としては、各種同人誌、同人CDがある。

一部で超メジャー(矛盾してるかな…)なA.M.Pの「究極ビデオゲームリスト」や、流線堂の「8ビット王国」「がんばるPSG」、某メーカーサウンドスタッフの「OL-O2」などが旬のものだ。

噂の迷作が遊べる

店内には筐体が設置されており、選りすぐりのゲームが50円でプレイできるようになっている。

ゲーメストとして、これを取り上げることにはいささか抵抗があるんだけど、取材時…天下の迷作「アルティミットエコロジー」が稼働中であった(謎)。ひょっとして、あてつけだったりするのだろうか(オイオイ)。

まずはヒューズ交換から

突然ですが、フロア長の成田さん、初心者ユーザーに一言あるそうですが?

「コントロールボックスが故障した、ということで修理の依頼にこられることがあるのですが、コントロールボックス故障の原因のほとんどは、ヒューズ切れだったりします。あらかじめ替えヒューズを入手しておき、何かあったらヒューズを交換してみて下さい。お持ちになって下さるのは結構なのですが、重いし大変ですよね。それぐらいはご自分でできるようになったほうが効率的ですよ」

なるほど。では、最後に売り込みをお願いします。

「肩肘張った店ではありませんので、気軽に寄って下さい」

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はこれだ!!

ナイトストライカー(PCB)	¥58,000
CPSⅡマザーボード	¥9,800
システムⅡマザーボード(ワースタ付)	¥6,000

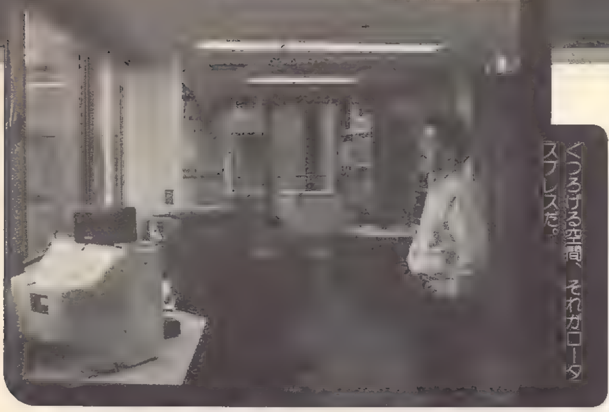
クイズF1 1,2フィニッシュ	¥1,500	レディーハンター	¥1,500	麻雀革命	¥2,000	雷電	¥12,000
パーフェクトビリヤード	¥1,500	禁じられたあそび	¥1,500	琉球	¥3,000	ASO	¥15,000
スーパーバレーボール	¥1,500	お雀子クラブ	¥1,500	スタックコラムス	¥3,000	バルガス	¥9,000
WWFレッスルフェスト	¥1,500	麻雀大予言	¥1,500	コラムスⅡ	¥3,000	ギャラクシアン	¥14,000
グレートスラッガーズ	¥1,500	とってもE雀	¥2,000	IQブロック	¥3,000	スーパーリアル麻雀PⅤ	¥23,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥1,500	グッとE雀	¥2,000	ポトポト	¥3,000	沙羅曼蛇(海外版)	¥26,000
ダブルドラゴン(海外版)	¥2,000	麻雀Gメン89	¥2,000	牌砦	¥3,000	ダライアス外伝(ROM)	¥30,000
麻雀フォーカス	¥971	麻雀ビタミンC	¥2,000	クイズ365	¥3,000	ゴルファングレイツ(ボリューム付)	¥10,000
麻雀キャンパスハンティング	¥971	麻雀ギャルの告白	¥2,000	ぽいっと	¥3,000	ストリートスマート(海外版)	¥4,000
リアル麻雀牌牌	¥971	おとなの麻雀	¥2,000	オーマイガァー!	¥3,000	新入社員とおるくん	¥8,000

※価格は11月1日現在のもの

ロータスプレス

また来たくなる店 なじみの一軒に入れよう!

通販方法
●商品代金引き替え



くつろげる空間、それがロータスプレスだ。

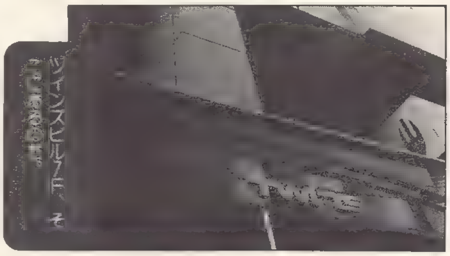
一度門脇さんに会ってみよう

ロータスプレスは、東京渋谷区の恵比寿駅を下りて、駒沢通りを中目黒に向かってひたすら歩いていく…っていうのは、もうずいぶん前の話。今は恵比寿駅を下りて、ディスクマンで1曲聞き終わる前には基板の前に立っている、というぐらい駅から近くなった。今の場所に移ったのは1995年の7月だ。

以前はコンシューマー機を扱う、むしろ基板は一部というつくりの店舗だったのだが、今はその場所がコンシューマー専門のショップとなり、基板専門のショップが新たに開店したという形だ。

物腰の静かな社長の門脇さんは、こう語る。

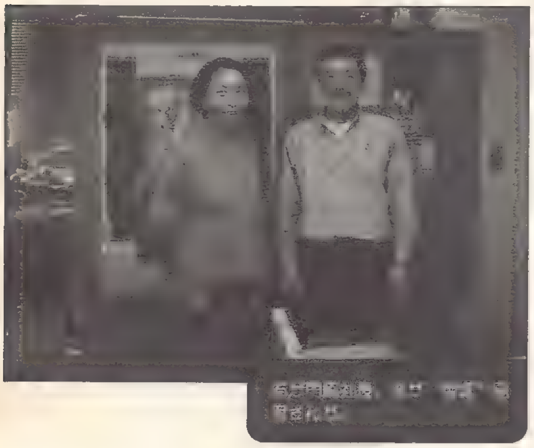
「前の店舗では、ファミコンの取り扱いを始めたこともあって、初心者の方向けの環境を目指していたのですが、結局、基板は買い回り品です。落ちついて商品を選べる店舗づくりの方がいいと思いまして、店舗を分けたのです」



ツインズビル7F、そこにあるのだ。

確かにオフィスビルの1室にあるお店は、くつろげる雰囲気で、なんとお茶まで出してくれるのだ。思わずくつろいでしまう。門脇社長の優しげな瞳のせいだろうか(笑)。

また、写真のちょっと宝塚が入った美人、別府さんも、とっても優しくて、基板の知識もあるという希有の存在。このとにかく訪ねてみよう。この雰囲気は、ちょっとほかでは味わえないぞ。



すごく応対がいいんです

さて、ロータスプレスといえば、他店から手本にされるほど応対がすっごくいいのだ。

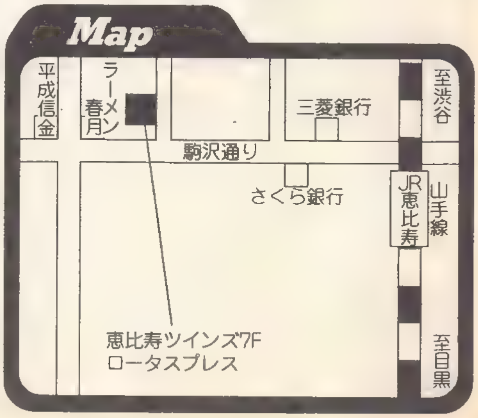
「初心者の方に対しては、特に親切丁寧をモットーに、1から教えています。また、もしそれが可能なのであれば、ぜひ当店まで足を運んで下さい。直接会って話をすれば、すべてを分かっていただけるはずです。余計な心配はいりません。このすばらしい基板の世界を味わってみませんか?そして、既に基板を楽しまれているお客様には、確かな品質の基板を安価にご提供でき、また人と人とのつきあいを大切にする、当店のサービスをアピールしたいと思います」

そうですかそうですか。確かに一度きたら、また来たくなる感じしますものね。

DATA

■住所：〒150東京都渋谷区恵比寿西1-10-6
恵比寿ツインズ7F
■TEL：03-3770-2731/FAX：03-3770-2880
■営業時間：10：30〜19：00(平日)
11：00〜17：00(日・祝)
■定休日：隔週日曜日(月毎に変更)

Map



取扱品目

新品基板	○	新品モニター	×
中古基板	○	新品モニター	×
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	×	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	×	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	×	中古コントロールボックス	×

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はコレだ!!

ヴァンパイアハンター	¥48,000
サイバーボッツ	¥39,000
ダライアス外伝(ROM)	¥29,000

ストZERO	特価	ヴァンパイア(ROM)	¥18,000	美少女戦士セーラームーン	¥45,000	アンダーカバーコップス	¥28,000
X-MEN	¥48,000	スーパーストⅡX(ROM)	¥16,000	ウルトラ警備隊	¥28,000	イメージファイト	¥12,000
スーパーストⅡX	¥36,000	天地を喰らう(ROM)	¥23,000	ツインビーヤッホー	特価	R-TYPEⅡ	¥15,000
ダンジョン&ドラゴンズ	¥48,000	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ(ROM)	¥15,000	対戦ぱずるだま	特価	ガンバード	¥32,000
パワードギア	特価	あっかんべぇだぁ	特価	極上パロディウス	特価	連珠貴族	¥12,000
ストZERO(ROM)	特価	ダライアス外伝	特価	バツグン	¥28,000	ハイパーデュエル	¥15,000
ヴァンパイアハンター(ROM)	特価	バブルシンフォニー	特価	アウトフォクシーズ	特価	雷電Ⅱ	¥55,000
サイバーボッツ(ROM)	特価	エレベーターアクションリターンズ	特価	マッハブレイカーズ	特価	雷電DX	¥73,000
X-MEN(ROM)	¥28,000	アラビアンマジック	¥23,000	ネビュラスレイ	¥24,000		
ダンジョン&ドラゴンズ(ROM)	¥28,000	ライトブリンガー	¥33,000	海底大戦争	¥33,000		

※価格は11月1日現在のもの

隠された目玉

昔からのゲーメスト読者なら、ロータスプレスの広告といえば目玉商品というイメージを持っているだろうが、最近の広告には目玉商品の項がない。どうしたんだろうか?

「掲載までにタイムラグがあるから、というのが理由です。びっくりさせるべく安く値段を設定しても、掲載は約1カ月後になります。その間に相場が動いてしまって、広告が掲載されるときの市場の相場が安くなってしまうと、せっかくの目玉商品も台なしになってしまいます。当然ウチでも、その時には相場に追随しているので、歯痒いのです。ですから、買おうと思ったときにはお電話を下さい」

だからといって、目玉商品がなくなったわけではない。実は、前述の価格表に書いてあるのだ。取材時頂いてきた価格表にも「おおっ!」という目玉商品が掲載されていた。

価格表は、電話などで請求するほか、基板を購入したお客さんに定期的に送っている。

「とにかく新鮮な情報を提供したいのです」

トラブルは未然に

ところで、気になるアフターケアは?

「保証期間は設けていませんが、買った直後の不注意もしくは故意の破損および故障以外のものは無償で修理します。ですから、基板をお買い上げ頂いた後、商品到着後は、動作チェックを速やかに行って下さい。そして、もし故障していたらすぐにお電話下さい。代替の商品があれば、交換に応じられます」

店頭で購入する場合には、テストプレイができる…。

「できる、ではなく必ずテストプレイしていただいています。遊んでいただいて、納得したうえでお買い上げいただきたいのです」

ということだから、よっぽどのことがない限りトラブルにはならなそうだね。

こだわりの品揃え

コントロールボックスは、シグマー8000TB&AV5000、パナツイン、パナカスタム、VEGA9000DX、ボードマスターを扱っている。中古は、残念ながら置いていない。

筐体は新品のみを扱っている。在庫としてはないから、注文後の取り寄せになるということだ。

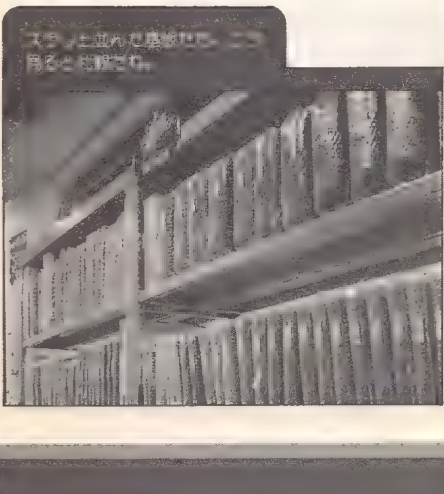
パーツ類は、コントロールボックスのオプションが中心。

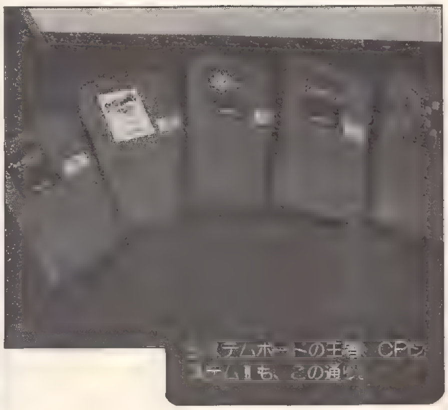
肝心の基板は、もちろん新品中古とも扱っており、どちらについても予約が可能だ。

基板の品揃えの傾向についてはどうだろうか?

「ありきたりですが、安さを目指したものです。結局ゲームは遊んでみてナンボのものです。希少価値だけで高価になった基板は、果たしてお客さんのためになるのでしょうか?ですから、ウチの品揃えは最近のものが中心です。安くて面白い基板はいくらでもありますから、無理して高価な基板を買うのはどうかと思います。手前共にとっては、高価な基板をお買い上げいただくのは、もちろん有難いことですが(笑)」

思わず微笑むという感じ、わかってもらえたかな?







ゲームセンター直販の安さ！

GAME inn パラダイス

通販方法
●商品代金引き替え
●銀行振込み



GUIDE

ゲームインパラダイスは、他の基板ショップとちょっと違う。通信販売専門ショップで、本業がゲームセンターだったりするのだ。

といっても、電話をして在庫確認をして折り合いが付いたら発注という点では、普通の基板ショップと変わりない。

どこが違うかといえば、向ヶ丘、神田、あざみ野にあるゲームセンター「ゲームインパラダイス」のいずれのお店でも価格表を配布をしており、またそれぞれのゲームセンターで、品物の受け渡しも可能ということだ。

もちろん通常の宅配便でもOKだから、お好み次第。

電話で予約をして、上記のゲームセンターで品物を受け取るという方法もとれる。

24時までOKだから、深夜まで家を空けている人にとっては非常に便利だろう。



これが事務所にある倉庫。基板たちがキミを待っている。

買い取りはナシ

ゲームインパラダイスの扱う基板は、上記の3つのゲームセンターから基板を引き上げてきたもののみ。担当の桶谷さんに事情を聞いてみよう。

「これまで、引き上げた基板は、業者に売って処分していたのですが、ウチが直接個人向けに売れば、安く提供できると考えたのです。相場を研究して、どの基板も相場から安くなるようにしているんです。しかし、我々にとって、ゲームセンターから引き上げてきた基板の値段は、元々あってないようなものですから、値づけは自由に行っています。わざと相場から乱して安くしたり…やっぱり、そういうのがないと面白くないでしょ(笑)。また、買う品物を決めたら一度お電話下さい。自社店舗からの引き上げ品のみということもあって、品揃えはいいとはいえませんが、在庫としてあった場合、前述の理由から、ウチのほうが安いはずです。ちなみに、買い取りは行っていません。言葉は悪いですが廃物処理が目的で始めたことですので、御理解ください」

研究しているとはいっても、スレていないので(失礼)、時々すごい値段が飛び出すこともあるそう。売った後から相場を見てびっくりすることもあるんだそうだ。

ところで、あまり豊富でない品揃えから希望の基板を探すには、価格表をもらうことが一番。価格表は前述のゲームセンター2店舗でもらってくるか、電話で価格表の請求をすれば手に入る。

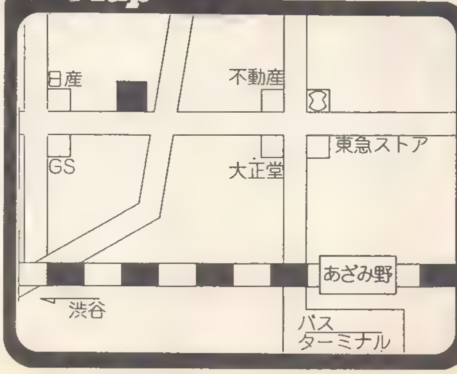
取扱品目

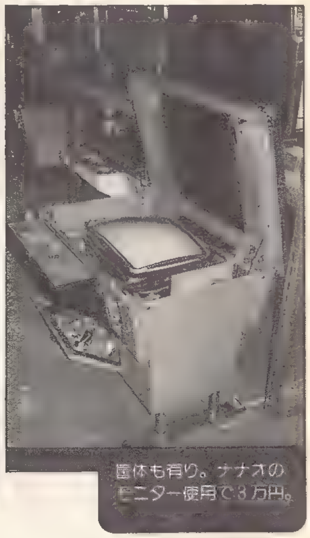
新品基板	×	新品モニター	×
中古基板	○	中古モニター	×
新品筐体	×	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	×	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	×	中古コントロールボックス	×

DATA

■住所：〒225神奈川県青葉区新石川1-9-14
■TEL：045-911-8558(11：00〜18：00)
/045-913-1702(11：00〜24：00)
■営業時間：11：00〜24：00
■定休日：年中無休

Map





筐体も有り。ナナオのモニター使用で3万円。



わりと、こういうゲームも多い。拘りだとか。

「せっかく安い値段を付けても、雑誌に載るときには、それほどインパクトのある値段になってないことが多くて残念です。やはり最新の価格を知ってもらうためにも、価格表を手にいれていただくか、問い合わせを頂きたいですね」

基板ショップのみなさん、最新の情報を多くの人に伝える方法を模索しているようだ。

ちょっとした事情

「大体、ひと月に10種類、30枚~40枚入荷してきます。そして、ウチの特徴といえることがまだあります。システム基板対応のゲームは、ROMのみならお安く譲れるの、が、マザーボードはひき続ゲームセンターで使いますので、もしマザーボード込みで注文されますと、ウチとしては新たに取り寄せなくてはならないため、割高な値段になってしまいます。その辺りは注意してほしいですね。マザーのみ、というケースも同様です。また、当然ですが新品の基板も扱っていません」

ところで予約というものは受けられるのでしょうか?ゲームセンターのほうのゲームインパラダイスに入っているゲームを予約できると面白いかな、と思ったのですが。

「これまで予約を受けたこと、はありませんが、いつ頃ゲームセンターから引き上げるかということがハッキリしていれば、それは可能です」

これは面白いですねぇ。

ところでアフターサービスはどうなんでしょうか?

「保証は一ヵ月以内といったところです。商品到着直後に故障していた場合、送料着払いで送り返して頂ければ修理いたします。とはいっても、これまでにそういった不都合があったことはありません。直前までゲームセンターで稼働しているわけですから、長期間保存されていたものより、かえって状態はいいんです」



深夜でも基板の受け取りが可能なのだ。

棲み分けをしましょう

コントロールボックスは、やはり基板ショップの責務かな、ということもあり、パナカスタムとパナツインを扱っていますが、在庫は置いていません。また、特に安いこともないはずです。これについては、他の基板ショップで買われたほうが得かもしれません」

非常に割り切った印象があるが、桶谷さんは非常に気さくな方。20年前からこの業界で、自力で技術を磨いてきたという実力派でもある。相談にも応じてくれるという。「自分自身が話好きですし、私がこれまで身につけてきたことで、少なからず役にたつ話ができると思います。また、初心者の方にも1からお教えします。分かっていることを前提に話されることの苦痛は知っているつもりです。これでも教え上手といわれることもありまして」

と照れる桶谷さん。話もしたことのない人から色々教えてほしい、と電話がかかってくることもしばしばで、大抵これまでのお客さんからの紹介だという。桶谷さんの人柄がしのばれるエピソードだ。

ちょっと他のお店とは事情が違うが、うまく利用してみたい基板ショップだ。



比較的床面積が広く、大型筐体も多数設置されている。

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はコレだ!!

スーパーストⅡX	¥25,000
ヴァンパイア	¥25,000
X-MEN	¥25,000

ウルトラ警備隊	¥30,000	極上パロディウス	¥25,000	ドリフトアウト'94	¥30,000	ぱずる玉	¥40,000
ヴァンパイアハンター(ROM)	¥30,000	豪血寺一族	¥10,000	砦Ⅱ・仇討外伝	¥15,000	P-47ACES	¥50,000
エレベーターアクションR(ROM)	¥30,000	ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ROM)	¥15,000	ネビュラスレイ	¥15,000	ファイナルアーチ(ROM)	¥25,000
カプコンワールド2	¥5,000	サンダードラゴン2	¥20,000	バイパーフェイズワン	¥50,000	ぷよぷよ	¥10,000
ガンバード	¥28,000	疾風魔法大作戦	¥20,000	バーチャファイターリミックス(ROM)	¥25,000	ボンバーマンワールド	¥15,000
機動戦士ガンダム	¥3,000	上海Ⅲ	¥10,000	バクバクアニマル(ROM)	¥10,000	マジンガーZ	¥15,000
ぐっすんおよよ	¥10,000	ストZERO(ROM)	¥50,000	バブルシンフォニー(ROM)	¥10,000	雷電Ⅱ	¥20,000
グレートスラッガーズ	¥3,000	ストリートファイターザムービー	¥35,000	ハットトリックヒーロー'95(ROM)	¥10,000	スーパーリアル麻雀PⅣ	¥15,000
グレートスラッガーズ2	¥10,000	サイバーボッツ(ROM)	¥20,000	ハットトリックヒーロー'93	¥10,000	スーパーリアル麻雀PⅤ	¥30,000
コラムス	¥10,000	ツインビーヤッホー	¥40,000	パワードギア(ROM)	¥20,000	ネオジオMV1FZ(ソフト1本付)	¥15,000

※価格は11月1日現在のもの

エマーソン

通販の王様コンシューマーから基板まで

通販方法
●商品代金引き替え
●現金書留



GUIDE

11月の中旬にエマーソン本社移転が完了して、まっさらさら、新しい店舗が開店したその直後、担当の村松さんにお話をお伺いすることができた。

開店にあたって、基板の扱いがどうなったのか、そこいらから聞いてみよう。

「おかげさまで、当店が基板の扱いを始めて2年になります。

販売の比率からすれば通販が多数を占めるのですが、お客様としては、直接現物を見て買いたいという気持ちがあると思うのです。

実は、私自身基板をたしなんでおりますから、その心理はよくわかるのです。

そもそも手前どもが基板の扱いを始めたのは、静岡に基板ショップがなかったからでして、以前から、店頭販売を意識して店頭に基板を陳列していました。

新しくオープンしましたこの店舗では、基板を扱うコーナーを拡張して、基板の店頭販売にも、以前にも増して力を入れておりますので、今まで以上のご愛顧を賜わろうと思っております」

確かにコンシューマー機のコーナーの中で、基板のコーナーは、ひときわ光って見えた。基板はエアキャップにくるまれたうえ、ゲーム名が書かれたダンボールに入れられ棚に陳列されている。やはり基板はデリケートなものだけに、この配慮は嬉しい。



また、基板をテストプレイできるスペースがあり、申し出れば試しに遊んでみることができる。基板に故障がないかチェックできるし、どんなゲームなのか確認できて安心できるだろう。

基板には1週間程度の保証が付いており、その間であれば、無償修理ができる。

基板を伸ばしたい

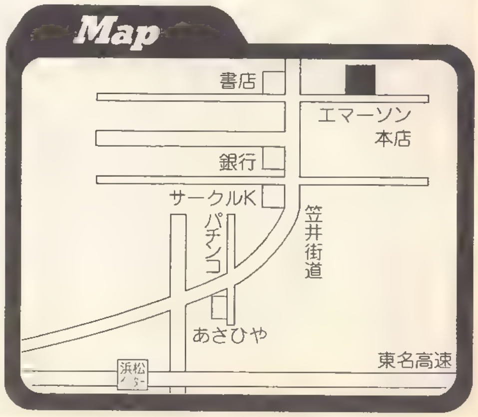
在庫としてあるのは、おおよそ300タイトル、枚数にして600枚というから、それほど多いものではないが、ゲームセンターや業者との取り引きはなく、すべて個人から買い取ったものというから、実はすごかったりする。

「基板は、今後どんどん伸ばしていきたい分野なのですが、まだまだ商品が足りません。そして、どんどん買い取ります。どんどんお買い上げ下さい(笑)。新店舗になって、基板のスペースは拡張しました。あとはお客様次第です!」

DATA

■住所：〒431-31静岡県浜松市笠井町902-5
■TEL：053-433-9900
■FAX：053-434-9711
■営業時間：11：00〜20：00
■定休日：年中無休

Map

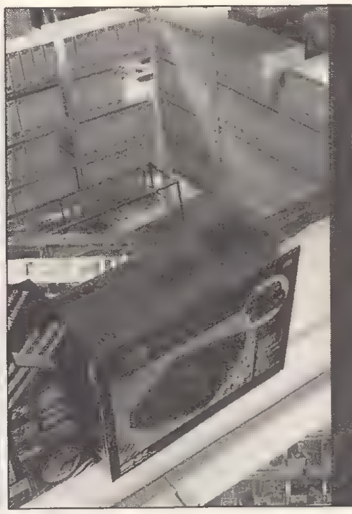


取扱品目

新品基板	○	新品モニター	×
中古基板	○	新品モニター	×
新品筐体	×	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	×	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	×	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	×	中古コントロールボックス	○









村松さん、はりきってますねぇ！

エマーソンといえば価格表、価格表といえばエマーソンというくらい、広告に出ている価格表はインパクトのあるもの。ゲーメスト読者なら、そう感じていると思う。

しかし、やはり雑誌掲載まではタイムラグがあるため、広告掲載の価格は目安程度にしてほしいそう。

原則は電話での確認だが、自宅にFAXがあれば、電話で請求すれば、最新の価格表を直接送ってくれるそうだ。

買い取りは、直接お店まで品物を持っていくか、宅急便で品物を送る方法がある。

状態によって、また、かなり相場の変動があって、広告掲載の買い取り金額は、あくまでも目安。

買い取ってもらうために品物を郵送する前には、電話で状態を詳しく説明しておこう。

ちなみに、郵送の場合、送金は現金書留になる。

オリジナル商品開発中

コントロールボックスはショーケースの中に見易く展示されており、シグマ8000TB&AV5000、パナツイン、パナカスタム、VEGA9000DX、コンボAVの5機種を扱っている。

そして、なんとなんと、オリジナルコントロールボックスを開発中とのこと。

アストロシティのコンパネを使用した本格的なもので、年内には発売できるそうだ。

その他の商品については、扱い品目の一覧を見れば一目瞭然だが、筐体、モニター、こまごまとしたパーツや周辺機器は一切扱っていない。

「ユーザーの方には、基板もファミコンなどのカセット感覚で楽しんで頂きたいと思っております」

これはこれで正解なのかもしれない。

開かれた基板ショップ

では村松さん、最後にエマーソンさんのウリを一言お願いします。

「従来、基板ショップというと、暗いイメージが付いてまわりましたが、当店はそれを払拭し、明るく開かれたイメージにするために努力してきました。

今の店舗では、コンシューマーゲーム機関連商品も同時に扱っておりますので、低年齢層に受け入れられる店づくりを行いました。

その結果、気軽においで頂けるお店になったと自負しております。

また、これまでのノウハウを生かす意味で、コンシューマーゲーム機販売の延長上に基板ショップのあり方を捉え、従来のお客様に対して行ってきたものと同じレベルのサービスを提供しています。

具体的には、商品について分からないことがあれば、分かりやすく説明していますし、万全のサービスを尽しております」

ありがとうございました。

大衆化しつつある基板というシュミ。それを体現し、バックアップしているのがエマーソンさん。そういったスタンスのお店のようだ。

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はコレだ!!

アフターバーナーⅡ（パネル付）	¥68,000
アイドル雀士スーチーパイ	¥18,000
ヴァンパイア(ROM)	¥8,000

ホッピングマッピー	¥98,000
ドラゴンスピリット	¥48,000
ネビュラスレイ	¥18,000
バブルボブル	¥35,000
美少女戦士セーラームーン	¥58,000
ファンタジーゾーン	¥16,000
プレミアーサッカー	¥8,000
魔獣の王国	¥98,000
マジンガーX	¥18,000
メタルブラック	¥52,000
レイフォース	¥68,000
ワルキューレの伝説	¥58,000
MV-1（ネオジオ）	¥12,000
R-TYPEⅡ	¥10,000
R-TYPE LEO	¥12,000
アテナ	¥28,000
アルゴスの戦士	¥18,000
ヴァンパイア	¥24,000
エイリアンシンドローム	¥18,000
A-JAX	¥22,000
X-MEN	¥35,000
黄金の城	¥28,000
ガイアポリス	¥20,000
ギャラガ	¥18,000
グラディウスⅡ	¥28,000
源平討魔伝	¥28,000
豪血寺一族2	¥14,000
極上パロディウス	¥32,000
サイコソルジャー	¥98,000
最後の忍道	¥15,000
沙羅曼蛇	¥35,000
疾風魔法大作戦	¥12,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥20,000
スクランブル	¥58,000
スターフォース	¥25,000
ゼクセクス	¥25,000
ダライアス外伝	¥75,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥38,000
出たなツインビー	¥8,000
天地を喰らうⅡ	¥12,000

※価格は11月1日現在のもの

筐体や中古大型機ならお任せあれ！
静岡県に広がる一大グループ

アップル



GUIDE

お茶の名産地として知られる静岡県。この静岡県に6件のゲームセンターを持ち、なおかつ大手基板ショップとして存在しているのがアップルである。

場所は、JR静岡駅北口から車、バスなどで10分。唐瀬街道沿いのスポーツクラブ、リボン静岡の裏手の「ママトップ」という会社内にアップルがある。でっかい看板が目印だ。東京からでも、新幹線でたった1時間半で行けてしまう距離なので、旅行もかねて、ぜひ一度足を運んでみてはいかがかな？（ただし行くときは、事前に確認の電話を入れようね）



メンテもバッチリ！デイトナもG-LOCもまるで新品みたい。

全品、オペレーター価格で販売だ！

まずは基板の取り扱いについて教えてください。

「うちが特にオススメしているのが、〈新中古〉といわれている製品なんですよ。〈新中古〉というのは、発売してから2～6ヶ月経った基板のことで、これを格安の値段でお客さまに提供しているんです。ゲームセンターでたくさんのゲームをプレイしてもらってから、うちで気に入ったゲーム基板を安く買ってもらうというのが理想的ですね」

新作の基板に関してはどうなんでしょうか？

「もちろん、新作に関してもバンバン取り扱っていますよ。うちはゲームセンターの経営もやっていますから、どのメーカーのゲームも入手可能なんです。しかも、業者向けの価格で販売していますので、かなり安いと思いますよ」

それはすごいですね。

「だから在庫が少なくなってきたからといって、高く売りつけたりするようなことはしませんので、安心してくださいね」

予約すれば、新作は必ず手にはいりますか？

「大丈夫です。ただしこれから発売するものに関しては、まず手付け金という形で、いくらか先にお金をいただかないと予約できないシステムになっていますので、その点についてはご了承ください」

中古基板のほうは、どうでしょうか？

「中古ももちろんやっています。たとえばうちに在庫がないものでも、うちはキャンセル料なしの無期限予約システ

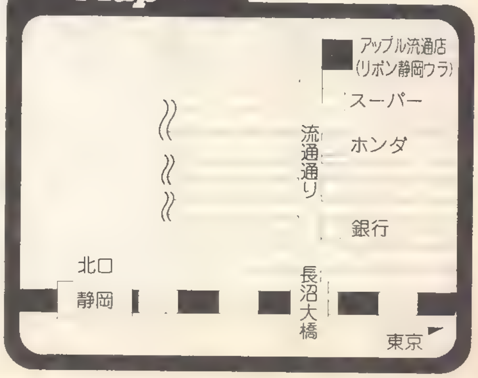

倉庫には大型筐体がいっぱい。その数はハンパじゃない！！

通販方法
●商品代金引き替え
●現金書留
●銀行振込み
電話で在庫と値段を確認してから発注

DATA

■住所：〒420静岡県静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
■TEL：054-248-4601
■営業時間：AM9：00～PM12：00 PM1：00～PM6：00
■定休日：日曜、祝日（ただし直通ダイアルあり）
030-30-73732

Map



取扱品目

新品基板	○	新品モニター	×
中古基板	○	中古モニター	×
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	○	新品コントロールボックス	×
中古大型筐体	○	中古コントロールボックス	×

ムをとっていますので、気軽にご利用ください。」

　とにかく、お客さまの要望には、可能な限り対応していきますとのことなので、非常に頼もしいお店なのだ。電話する際は、自分の要望をできるだけ具体的に伝えるようにしよう。

　保証期間は、新品ならメーカーが無料で修理してくれる期間までは無料。中古は原則的に、商品が届いた次の日まででしかクレームを受けつけていない。中古基板を購入したら、基板が正常に動くかどうかすぐに確認しよう。

　買い取りについては、古いのも新しいのも含めて、全般的に扱っている。気になる値段については、電話で問い合わせてくださいとのこと。

　また、価格リストについては郵送にて取り扱っている。80円切手を同封して送れば、最新の価格リストが届く仕組みになっている。なお定期的にリストを送ってほしいという方は、「〜週間（ヵ月）ごとに希望」と書き、送ってほしい回数分の80円切手を同封すればOK。



[illegible]

圧倒的数を誇る、筐体の品揃え

　アップルさんといえば筐体、大型筐体の豊富なことで有名ですが、それにしても改めてこの光景を目にするとビックリしてしまいますね。

「合計1000坪の倉庫内に、18人のエンジニアの手によって、常にメンテナンスを万全にしたかたちで保管していますので、中古のものでも新品を買ったような気分で触っていただけると思いますよ。もともと業務用にもお届けしているものですので、そのへんに関しては徹底しています。うちは美しい中古機を扱っているというのがモットーなんですよ」

　具体的にお聞きしていきたいんですが、まず筐体のほうからお願いします。

「人気のセガ・エアロシティーが11万5千円ぐらいとお得ですね。もう少し安いのだと、ジャレコのポニーやタイトーのカナリーなんかもあります。もちろんナムコやカプコンの筐体もありますよ。新品の筐体については、お客さまのご要望に応じてという形になります（要予約注文）」

　そして大型筐体のほうなんですが……。

「古いゲームだと、アフターバーナー、アウトラン、ギャラクシーフォース、ファイナルラップ等があります。新しいのなら、デイトナUSAやサイバーコマンドなど。このほかにも多数取り揃えています（価格については、82ページを参照）」

　マニアにとっては、垂涎もののゲームばかりですね。ちなみに配送や、部屋の設置の手配についてはどうなされているんですか？

「配送は、業者の方に頼んで着払いでお届けします。ただし、筐体（大型筐体）の組み込みや設置に関してはうちのほうでは行っていません。ですから初心者の方や、組み込みの方法がわからないという方は購入をご遠慮ください。ただし、アドバイス等はいつでもいたしますので、なんなりとお聞きください。ひとつだけいえるのは、筐体を設置する際は、友だちを呼んで、2〜3人で協力してやるのがよろしいかと思います。筐体は結構重いですし、1人じゃ危険ですからね」

　ちなみに大型筐体のリストに関しては、基板のリストとは別のカタログがあるので、そちらを参考にするとよいだろう。270円分の切手を同封のうえ、ゲーム機械カタログ希望と書いて送ればOK。

オペレーターの方もぜひどうぞ！

　では最後に、アップルさんのウリとなる部分をアピールしていただけますか。

「うちはコントロールBOXやパーツ等の部品を取り扱っていないのですが、そのかわりほとんどの基板にはインストカード、取扱説明書などを添付しています。ポップや技オビなんかもちゃんとついてますよ（ただし念のため、注文時に確認してください）。それから先ほども申しましたように、美しい中古機を扱っているというのがモットーなので、筐体や大型筐体のメンテナンスはバッチリです。一般の方はもちろん、オペレーターの方もぜひという感じです。うちは系列のゲームセンターも6店舗持っている関係上、そのゲームのインカム状況などもよく把握していますので、そういう部分でもアドバイスできますから」

　オペレーターの方も要チェックということですね。

アップ[illegible]のゲームセンターは、1プレイ50円が[illegible]





左が鈴木さん、右が平口さん。アップルが誇る若手2人組だ。

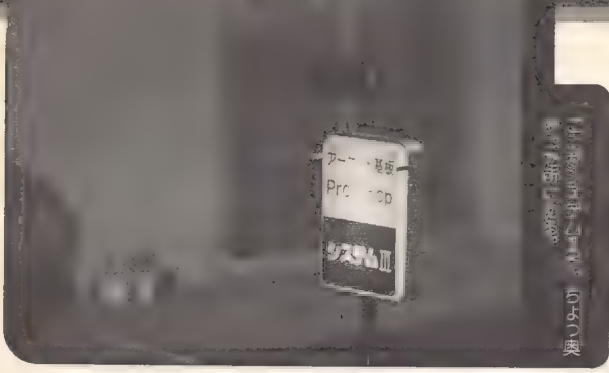
オーッ！これはあのギャ[illegible]



名古屋の住宅街の中にある実力派基板ショップ

システムIII

通販方法
●現金書留
●銀行振込
すべて電話で在庫と値段を確認してから発注



GUIDE

名古屋の地下鉄鶴舞線浄心駅の6番出口を出たらとりあえず西へ向かい、千代田生命のあるビルを目指そう。駅を出たら、2本めの交差点の角を右に曲がろう。さらに少し入った住宅街の角にシステムIIIはあるぞ。少々わかりにくいので、地図を見て迷わないようにしよう。

店内には大型筐体も

店の中は結構広く、各種筐体や大型筐体まで置かれている。大型筐体までお店に並べているのは珍しい。ちなみに今回おじゃました時にはタイトーのエアインフェルノやアタリのスタンランナーなどという、なかなか珍しい筐体が展示されていた。

では店長の江川さんにお話をうかがおう。

基板リストとかは、どのような形で出されてますか？

「月2回出してますね。最初は基板を購入していただくか80円切手同封で資料請求していただくことになります。

一度でもリストを送らせていただいたお客様にはその後ずっとリストは送付させていただいてます。これを見れば一目で在庫の有無や値段がわかりますので、ぜひ見てほしいです」

コントロールボックスとかはなにがありますか？

「パナツイン、パナカスタム、ベガ9000DXにシグマのAV5000ですね。筐体も新品、中古ともに扱います。今店頭にあるだけではなくて、取り寄せも可能です。パーツ類も一通り置いてますよ。ハーネスもたいていのものは作れますし、在庫としても持ってますね」

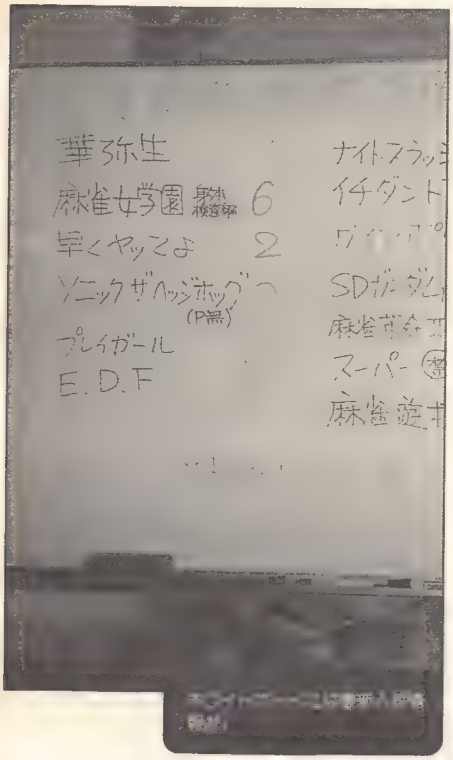
中古基板の取り寄せみたいのはなさってますか？

「それはちょっとやってないですね。基本的にリストに載っているのから注文してください、というのが原則です。中古基板て、値段が変動するものですから予約された後に値段があがっちゃったりするとトラブルになりやすいんですよ。ですから中古のとりよせはしてないです。

新品に関しては当然予約でとりよせますよ。また、当然ウチで買われた基板に関しては、全て修理はうけつけますよ」

買い取りなどは？

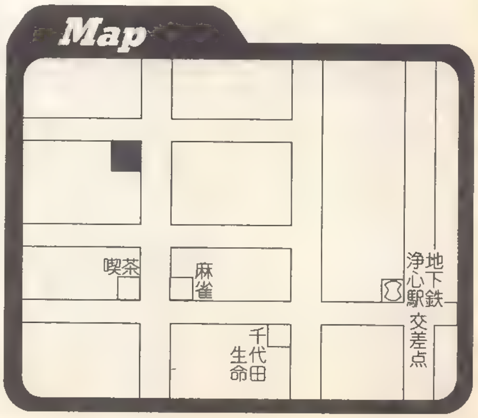
「してますよ。お店に直接持ち込んでいただいても結構ですし、電話で問い合わせていただいて、条件があえば郵送していただいてもいいです」



DATA

■住所：名古屋市西区浄心2-9-24　第2鈴木ビル1F
■TEL：FAX：052-523-4432
■営業時間：10:00〜20:00
■定休日：年中無休

Map



取扱品目

新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用 ハンドメイドモニター	○
中古筐体	○	中古使用 ハンドメイドモニター	○
新品大型筐体	○	新品 コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古 コントロールボックス	○

お店からの一言

こちらのウリみたいのはありますか？

「うーん、特にこれといった方向性はないんですが、とりあえずいろいろな基板を取り寄せるようにしてますんで、かなり珍しい基板とかが時々ひょいと入荷してたりします。

ですから、そういう意味でも、ぜひリストは手にいれて見てほしいです」

最近の売れ筋っていうのはどこらへんでしょうか？

「うーん、新作のシューティングがけっこう出てますね。首領蜂、ストライカーズ、バイパーフェイズーあたりですか。

最近は、ここらへんの縦シューがよく出てますね。

当然カプコンのCPSⅡ系やナムコのオールド系はコンスタントに売れます。

ナムコはリストに出すとすぐ売れちゃいます」

なるほど。

では最近増えてきた初心者の方へのアドバイスをいただけますか？

「やっぱり最初はよくわからないでしょうから、わからないところは積極的に基板ショップさんに聞いたりしてほしいですね。失敗していやになったりしてもつまんないですからねえ。

基板屋とうまくつきあってほしいです。

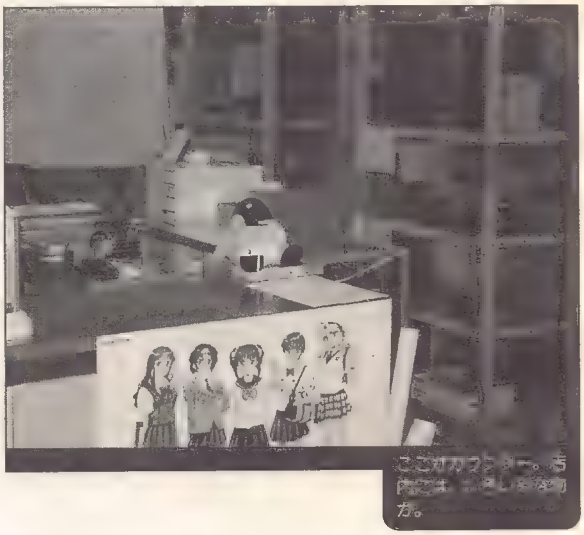
あと最低限の電話のマナーも守ってほしいです。

まず最初に自分の名前は名乗っていただきたいなあ、と感じます。常識の範囲内で」

探している基板があるなら、どんどん聞いて下さい、という江川店長。

お客さんは名古屋圏の方が中心で？

「ウチの場合、通販と来店の売り上げが半々ぐらいなんで半分ぐらいですか」





質問はパソ通でも

最後にこのお店のウリみたいのはなんでしょう？

「ウーン正確な基板リストですかねえ。

とりあえずここに載っているものは、ちゃんと入荷されていますんで、必ずリストは見てほしいです。

これは珍しい、ってのが出た場合は必ずとるようにしてますんで、チェックしていてもらえば意外な基板が出ている可能性もあります。

またウチには技術的にも結構くわしいやつもいますのでそちらのほうのサポートもしっかりしてますよ」

なるほど。

ちなみに江川さん、パソ通のニフティーサーブの会員でもあるので、なにか聞きたいことがあればニフティーのVFA02352までメールをくださいとのこと。ハンドルネームは忍さんだ。



アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はこれだ(各5枚限定)!!

ヴァンパイア(ROM)	¥8,000
ギャラガ	¥10,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥15,000

R-TYPE	¥8,000	グラディウスⅢ	¥30,000	テトリス	¥8,000	マリオブラザーズ	¥15,000
アフターバーナーⅡ(P無)	¥15,000	豪血寺一族2	¥20,000	ドラゴンスピリット	¥30,000	リブルラブル	¥45,000
イメージファイト	¥10,000	上海Ⅲ	¥25,000	忍者くん阿修羅の章	¥15,000	レイフォース	¥65,000
ウルトラ警備隊	¥35,000	スーパーストⅡX(ROM)	¥8,000	ネビュラスレイ	¥20,000	ロボコップ2	¥10,000
X-MEN(ROM)	¥15,000	ストZERO(ROM)	¥55,000	脳力向上委員会	¥5,000	ワルキューレの伝説	¥50,000
エレベーターアクション	¥15,000	スペースインベーダー(白黒)	¥45,000	バーチャファイター2.1	¥480,000	アイドル雀士スーチーパイⅡ	¥45,000
ガイアポリス	¥25,000	ゼクセクス	¥25,000	バイパーフェイズワン(NEW)	¥55,000	スーパーマン禁版	¥18,000
餓狼伝説3(MVS)	¥5,000	ゼビウス	¥20,000	ヴァンパイアハンター(ROM)	¥40,000	スーパーリアル麻雀PV	¥30,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	¥12,000	達人王	¥18,000	美少女戦士セーラームーン	¥30,000	同級生	¥30,000
グラディウスⅡ	¥35,000	ダライアスⅡ	¥20,000	マッピー	¥35,000	ファイナルロマンス	¥15,000

※価格は11月1日現在のもの

名古屋の電気街、大須に来たらぜひ寄っていこう

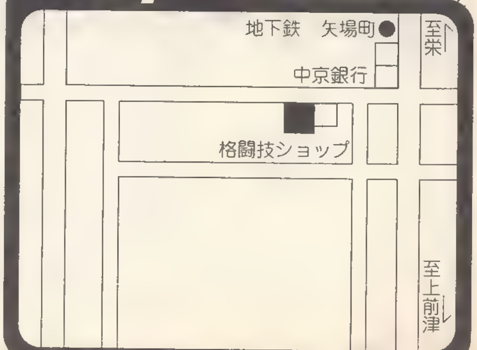
ミルキーウェイ

通販方法
●商品代金引き替え
●現金書留
●銀行振込
すべて電話で在庫と値段を確認してから発注

DATA

■住所：名古屋市中区大須3-5-13　ハセビル2F
■TEL：052-262-3295／FAX：052-262-2373
■営業時間：お店　11:00〜19:30
　　　　　　通販　10:00〜22:00
■定休日：年中無休

Map





ビルの2階へ上がって入口を入[illegible]目の前に基板の[illegible]

GUIDE

名古屋で、東京の秋葉原、大阪の日本橋にあたるのが大須のアメ横の電機街だろう。そのすぐそばの若宮大通沿いのビルの2階にあるのがミルキーウェイだ。

地下鉄名城線の矢場駅、または上前津の駅からそれぞれ高速道路の高架をめざしてゆけば、そこが若宮大通である。店にたどりつくのは、さほど難しくないだろう。

店長の業界歴長し

では店長の大音(おおと)さんに話を聞くぞ。

基板のリストとかはどのくらいのペースで出されているんですか?

「月2回ですね。来店していただくか、FAXでもたのまれれば送ります。あと価格表希望とはがきを送っていただければ、こちらから郵送します。特に切手代とかはいただいてませんね」

うーん、そいつは太っ腹。

では、こちらの取り扱い品はどんなようものを?

「基板はもちろん中古、新品ともに扱ってます。

コントロールボックスについては、現在発売されているもの全てを扱ってますね。パーツ類もだいたいあつかってますよ。サンワ、セイミツ、あとゲームパーツルンルンの製品を取り扱ってます。筐体も新品中古ともに扱います。大型筐体も新品も中古も扱います」

なるほど。そのほかにはなにかありますか?

「あと、地方のかた向けに電子部品なんかもあつかってますね。連射回路なんかを組むのに必要なICなんて普通手に入りませんからね。そういうお客さんからの要望があった場合は、私たちがパーツショップにいって買ってきて、多少の手間賃をいただきますがいいですか、とうかがって、それでいいという場合はあつかいます。

こういうお店って対話の中でやっていくものなんですよ。ですから、あるものはある、ないものはない、というのではなくて、お客さんの相談にのっていってできるだけのことはしますよ、という方針で。こっちもマニアですからねえ(笑)。わかるんですよ、気持ちみたいのが」



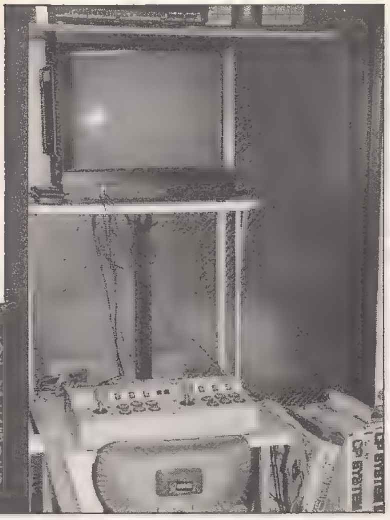
[illegible]のうしろのタナには[illegible]がぎっしり。

うーん、こいつは頼もしいかぎり。ハーネスもたいていのものはつくれますとのこと。

いわゆる希少基板なんかを探してほしい、みたいな注文

取扱品目

新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	○
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	○
新品大型筐体	○	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古コントロールボックス	○



このテレビは売りモンじゃないぞ。



[illegible]



ここら辺には中古筐体が。

は大丈夫ですか？

「受け付けてますよ。注文があれば、一生懸命さがしますしね」

買い取りはなさってますか？

「してますよ。持ち込みでも電話していただいたあとで郵送してもらうんでも、どちらでもOKです。

ただし、必ず免許証などの身分証明書は提示してください」

最近の売れ筋はどこらへんでしょう？

「うーん、やはり対戦格闘ものですねえ。最近ではやはりストZEROとヴァンパイアハンターですね。あとキンファイ95ですか。あとは底堅い人気のあるゲームとしてエイリアンVSプレデター、D&Dなどがコンスタントにでてますね。

あとウルフファング、パワードギア、サイバーボッツとかのロボットものもそういう傾向があります。あと縦シューものにも固定ファンがついてますね」

ゲーセンつくれます

特に強いジャンルとかはあります？

「もとテクモの人間なんで、テクモのゲームはつよいですよ(笑)。もともと営業も販売もやってましたんで、そのころのつきあいでけっこういろんなとこからモノは引っぱってこれますよ。

取り寄せに関しては、相当強いと思います」

以前の仕事でゲームセンターをオープンさせる作業に何度もたずさわってきたという大音さん。

もしゲームセンターを始めたい、という人がいれば企画から一通り面倒みれます、とのこと。

うーんもしそういう人がいたら一度相談して見てもいいかもしれないね。

そんな大音さんから、初心者の方へのアドバイスみたいなものをいただけますか？

「うちはね、初心者には強いですよ（笑）。

結構基板屋さんて、敷居が高いようなイメージがあるじゃないですか？ある程度知識がないと電話とかもかけにくそうな。

うちの場合、徹底的に敷居は低いですよ。もう、親切丁寧にお教えしますよ。

私も、もともと基板を自分で集めていたんで、そこらへんの不安とかはよく理解できますし」

では、こちらのウリ、みたいのはありますか？

「うーん、とにかく親切対応でがんばりますってことで。

気軽に電話してもらえる店です。

通販だったら夜10時まで受け付けてますんで、残業後でもお電話ください。

あとは基板の送料に関してはトップクラスの安さだと思いますよ。

本州内だと620円でだいたいいきますね。

なるべく送料なんかで負担をかけたくなかったんで」

なるほど。とりあえず一度電話してみるのがいいみたいだね。

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はこれだ!!

スーパーストⅡX	¥23,000
極上パロディウス	¥18,000
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	¥10,000

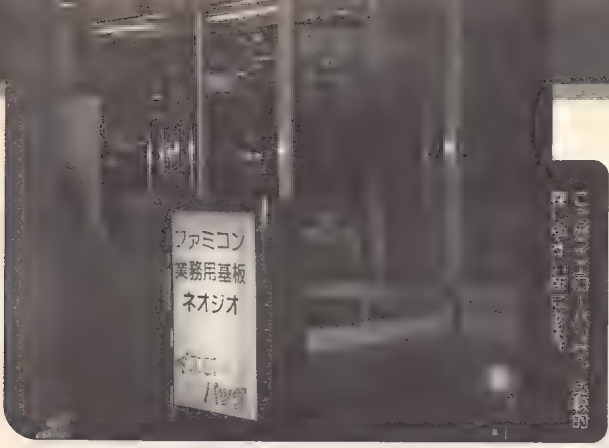
ストZERO	¥78,000	戦場の狼Ⅱ	¥25,000	サーカスチャーリー	¥15,000	スプラッターハウス	¥28,000
ヴァンパイアハンター	¥65,000	ストⅡ	¥6,000	ガイアポリス	¥25,000	コズモギャング・ザ・パズル	¥6,000
サイバーボッツ	¥55,000	ストⅡダッシュ	¥8,000	ロードファイター	¥12,000	ナックルヘッズ	¥16,000
エイリアンVSプレデター	¥48,000	ストⅡダッシュターボ	¥10,000	鉄拳2スペシャル	¥228,000	ティンクルピット	¥12,000
X-MEN	¥38,000	魔獣の王国	¥78,000	ナムコクラシックコレクションVol.1	¥118,000	ぷよぷよ	¥15,000
ロストワールド(P付)	¥95,000	パロディウスだ！	¥12,000	スティールガンナー2(P付)	¥65,000	ダークシールⅡ	¥14,000
ストライダー飛竜	¥65,000	出たな！ツインビー	¥14,000	アサルト(P付)	¥77,000	ファイターズヒストリー	¥3,000
キャデラックス	¥28,000	ツインビーヤッホー！	¥35,000	フォゾン	¥128,000	業務用ネオジオマザー	¥18,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	¥20,000	スーパー魂斗羅	¥38,000	ギャラガ	¥18,000	真サムライスピリッツ	¥3,500
マジックソード	¥20,000	パンクショット	¥4,000	ドルアーガの塔	¥78,000	KOF'94	¥7,000

※価格は11月1日現在のもの

コンシューマーも扱ってるよ！入りやすい店だ。

イエローバッグ

通販方法
●商品代金引き替え
●現金書き留め
電話で在庫と値段を確認してから発注



[illegible]

GUIDE

歴史の街京都。その京都のJR京都駅から歩いて約10分。鴨川のそばの七条通り沿いにイエローバッグはある。

京阪線が使用できるなら、京阪七条の方が、やや近いだろう。

とりあえず大通りぞいなので、初めて行く人にもわかりやすい場所といえる。



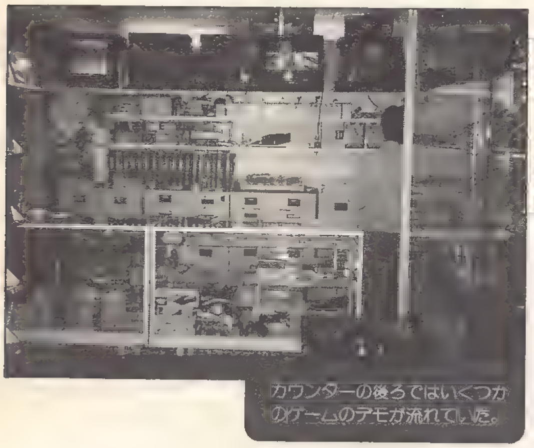
[illegible]いてある。

入りやすいお店だ

イエローバッグはコンシューマーも取り扱っているため、お店にはひっきりなしにお客さんが入ってきていた。基板ショップとしては珍しい光景といえる。

取材にうかがったのは夕方の時間帯だったため、会社帰りのお客さんや、学生さんが目立った。非常に気軽に入れるお店である。一番奥にレジがあり、その上におかれたモニターにはつねにゲームのデモが流れていた。

店内は基板関係のほか、各コンシューマー用のソフト、レーザーディスクのソフトまでおかれていて、いわゆる普通の基板ショップとはちょっと雰囲気が違っている。



カウンターの後ろではいくつかのゲームのデモが流れていた。

では、さっそく店長の山田さんに話を聞いてみよう。

「とりあえず、うちでは基板リストを入手していただきたいんです。

毎週月曜に更新してますので、これを見ていただければウチの店の最新の値段、在庫がすぐにわかりますから。FAXBOXでもとりだせますし、80円切手2枚同封しておくりいただければ、リストを発送します。もちろん来店していただいても結構です。

基板ていうのは、値段も在庫も一日ごとにかわるんですよ。だからうちではゲーメストの本誌の広告でも、基本的には値段や在庫のリストはのせないんです。

とにかくリストを手にいれて、それで在庫と値段を確認していただきたいんですよ。もちろん電話での問い合わせでもいいですよ」

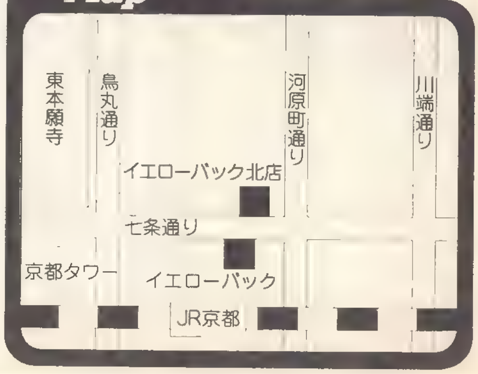
たしかに基板の在庫というのは1つのゲームについてせいぜい10枚ぐらいが限度。こまめに在庫の確認はしておきたいところだ。

コントロールボックスは何

DATA

■住所：京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
■TEL：075-343-4860
■FAX：075-344-0515
■営業時間：12:00〜20:00
■定休日：年中無休

Map



取扱品目

新品基板	○	新品モニター	×
中古基板	○	中古モニター	×
新品筐体	×	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	×	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	×	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	×	中古コントロールボックス	○

アーケーダーおすすめキバン in STORE

家庭用ゲーム買い取り&基板情報
FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください（情報料は無料です）。
東京 03-3940-6000　名古屋 052-453-6000
札幌 011-210-6000　広島 082-223-6000
大阪 06-455-6000　福岡 092-482-6000
仙台 022-286-6000

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して、最後に＃を押してください。」

基板を売りたいなら　567899＃
基板を買いたいなら　567890＃
家庭用ゲーム買い取り価格表なら　567891＃

案内「あなたのＦＡＸ番号を市外局番から押して最後に＃を押してください。」
この後あなたの番号をいれて下さい。

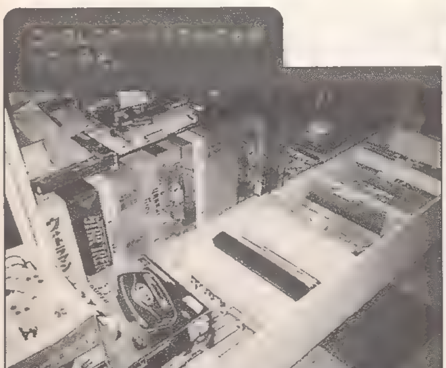
案内「ご指定のＦＡＸにお送りしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

ガイアポリス	¥20,000	キャプテンコマンドー	¥20,000	海底大戦争	¥35,000	トリオ・ザ・パンチ	¥30,000
グラディウスⅡ	¥30,000	サイバーボッツ(ROM)	¥30,000	X-マルチプライ	¥25,000	ガンフロンティア	¥50,000
沙羅蔓蛇	¥50,000	ストZERO(ROM)	¥45,000	ダークエッジ	¥20,000	ダライアス外伝	¥110,000
ゼクセクス	¥28,000	ダンジョンズ&ドラゴンズ(ROM)	¥35,000	バーチャファイターリミックス	¥60,000	ダライアス外伝(ROM)	¥35,000
ツインビーヤッホー	¥35,000	パワードギア(ROM)	¥20,000	アルゴスの戦士	¥20,000	レイフォース	¥65,000
キングオブファイターズ'95	¥40,000	ヴァンパイア(ROM)	¥15,000	ウルトラ警備隊	¥25,000	シティコネクション	¥35,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	¥55,000	ヴァンパイアハンター(ROM)	¥35,000	美少女セーラームーン	¥38,000	ぶたさん	¥40,000
CPSⅡマザーボード	¥10,000	ファイナルファイト	¥18,000	コズモギャング・ザ・ビデオ	¥15,000	プラスアルファ	¥45,000
エイリアンVSプレデター(ROM)	¥35,000	マーヴル・スーパーヒーローズ(新品)	¥159,000	フェリオス	¥85,000	ロッドランド	¥38,000
X-MEN(ROM)	¥15,000	魔界村	¥20,000	ウルフファング	¥45,000		

をあつかわれてますか？
「シグマのAV-5000、8000、ベガ9000DX、あとパナツインとパナカスタム、ボードマスターです。
筐体類は一切取り扱っていません。一般のかたには、やはりメンテなどが難しいと思いますし」
パーツ類などは置かれてますか？
「サンワ、セイミツともにあつかってます。ハーネスも注文いただければ、一通りつくりますよ。もちろんこちらで購入された基板については修理もします」
最近ではどんな基板が売れ筋ですか？
「鉄拳2のニューバージョンですね。モノが不足がちですけどね。
あとはヴァンパイアハンター、ストZERO、キンファイ95ですかね。カプコン、SNKの対戦格闘は常にそこそこ出ますね。あと値段が安ければシューティングゲームも結構出ますね」
お客さんなんかは、やはり京都周辺のかたが中心なんですか？
「通販のほうは全国相手ですね。来店される方では最近は大阪のお客さんが増えてきましたね。値段では、他店と比べてもウチはけっこう安いほうだと思いますし」
それでは、これは他店には負けない、みたいなウリはありますか？
「カプコンのCP2基板に関してはよく出ますし、実際安いと思いますよ。とくに中古とかでは」

マナーは守ってほしい

「とりあえず、一度でも購入していただくとかして、どんどんお店となじみになって欲しいですね。
常連になってもらえれば、こちらとしても安心しておつきあいできますし」
なるほど。それでは、こちらに見えられるお客さんに、なにかお願いしたいこととかは、ありますか？
「そうですね。とりあえずマナーだけは、守ってほしいですね。
特に多いのが電話で名前も言わずに、なになの基板ある？みたいなことをいきなり聞いてきて、聞くだけ聞いたらガチャンって電話をきっちゃう人。
これは、さすがにひどいと思うんですよ。せめて名前ぐらいは名乗ってほしいですよねえ。
うちの場合、あんまりひどいと、もう結構ですということで、お断りすることもありますよ。
あと子供さんで、いろんな基板を取り寄せようという子がたまにいるんですが、そうゆうのは親に言ってやめさせます（笑）。
どう考えてもあやしいでしょ、そんなの。お正月でもないのに」
ちゃんとマナーをまもって問い合わせをしてほしい、ということですね？
「そうです。ほんとに最低限のことなんですが。
そのほうがこちらとしてもできるだけのことはしてあげよう、って感じになりますしね」
たしかに。お店に問い合わせるときにはちゃんとマナーは守りたいところだ。







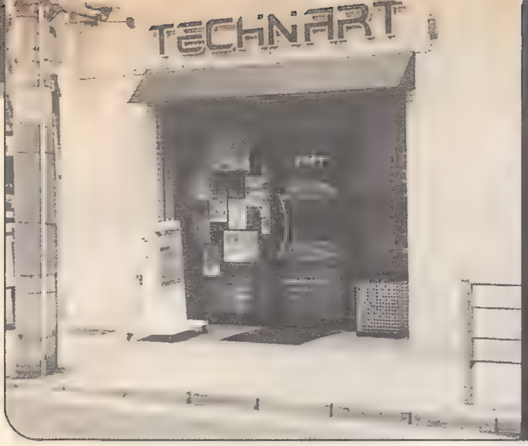
もはや老舗の大阪の基板ショップ

テクナート

GUIDE

日本橋の基板屋さん

いわゆるミナミの繁華街よりもちょっと南東にくだったところ、通天閣で有名な新世界よりちょっと北にあるのが、大阪の秋葉原、日本橋である。

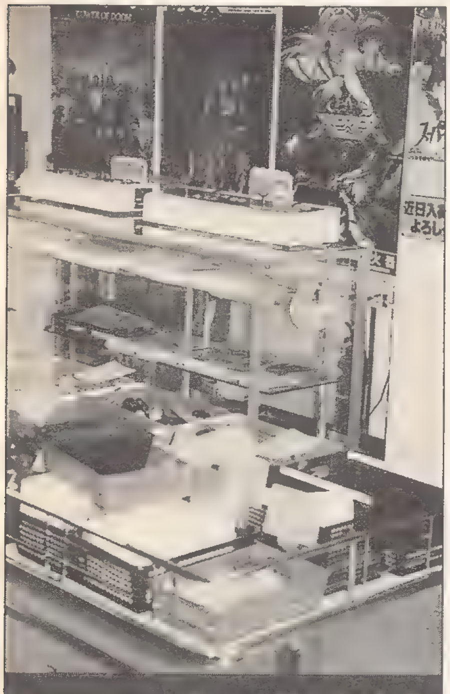


これがそのお店、大きいカンバンが出てるのですぐわかる。

テクナートはその日本橋の一角にある。ゲーメスト本誌の広告では、あやしげなイラストでおなじみの店だ。

地下鉄堺筋線の恵美須町から歩いて数分。日本橋のメインストリート堺筋からちょっと奥に入ったところのきれいなビルの1階にテクナートはあった。

非常にきれいで明るいのが印象的な店内。そこには、パーツや基板などが整然とならんでいる。



値段表は2〜3日ごとに更新

では、さっそく店長の地林（ちばやし）さんに話を聞いてみよう。

「日本橋のこの場所に移って2年半になりますか。昔は、本町のほうにあったんですけどね。

もともとは基板の輸出をやってたんです。ところが、業界誌の広告とかを見て結構マニアの方なんかがわざわざ買いに来てくれるんですよ。

それでこれは商売としてもやっていけるんじゃないかな、と思って今のようなかたちにしました。なんだかんだでこの業界で15年近くやってることになりますね。

あと、うちは基板リストは2〜3日ごとに更新してます。

こちらは来店していただくかリスト希望と書いて80円切手2枚を送って下されば入手できますよ」

ある意味、毎日値段と在庫に変動があると言えるのが中古基板市場。それだけに、これだけのハイペースでリストを出してもらえるのは買うほうとしては、常に最新情報にふれられるわけでありがたい。

また、基板に関しては新品中古ともに予約は受け付けてくれる。

いろいろあります

取り扱っているコンパネはボードマスター、コンボAV、パナツイン、パナカスタム、シグマAV-5000、8000というラインナップ。もちろん、筐体も新品中古ともにOKだ。

ただし、大型筐体は原則として扱ってないそう。これは中古などの場合、傷がついたりすると、予約をキャンセ

取扱品目

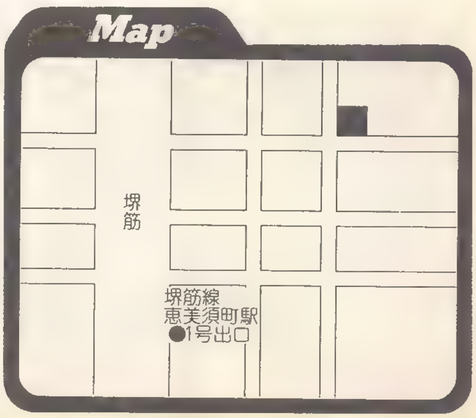
新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	○
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	×	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古コントロールボックス	○

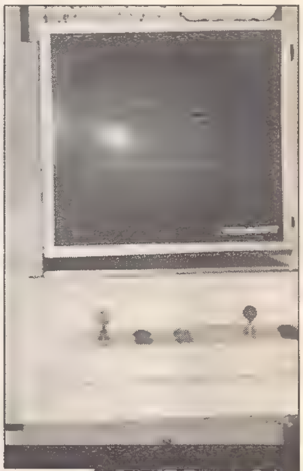
通販方法
●商品代金引き替え
●現金書留
●銀行振込
すべて電話で在庫と値段を確認してから発注

DATA

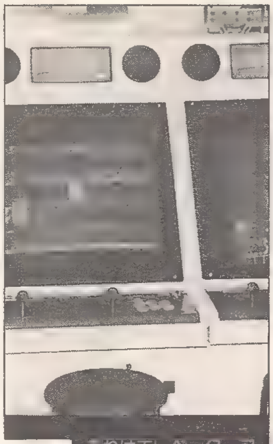
■住所：大阪市浪速区日本橋東2-10-13
■TEL：06-643-7641／FAX：06-643-7645
■営業時間：10:00〜19:30
■定休日：第1、第3日曜日

Map





これがテクナートのオリジナルモニター。



これはエレベーターアクションだね。

ルされることもあるからだそうだ。

なお、レバー、ボタンのパーツ類は一通りそろっており、もちろんハーネスはほとんどのタイプの注文は大丈夫だそうだ。

オリジナルモニター

そのほかには?

「そうですね、19インチのオリジナルのモニターがあります。

もちろんアーケードゲーム専用モニターですから縦シュー用に縦置きにできますし、15キロヘルツだけでなく24キロヘルツにも対応してますから、バーチャシリーズも接続できます。

入力も15pinと21pinの2つがついてますし、ステレオでの音声出力もついてますよ」

なるほど。縦シュープレイヤーの悩みであるテレビの縦置きもこれさえあれば、大丈夫。ちなみにお値段は8万5千円だ。

アフターサービスなど

また、テクナートさんでは新品中古ともに基板に3ヵ月の保証がつく。もちろんその期間をすぎても修理はちゃんと受け付けてくれるぞ。



パーツ類はこんな感じで置いてある。

また、テクナートで購入した基板については買い取り保証がつくのだ。これで安心して基板の購入ができるね。

普通の基板の買い取りなどは?

「やってますよ。

直接持ってきていただいてもけっこうですし、電話で買い取り価格を確認したうえで送っていただいても、大丈夫です」

気軽に相談

最近初心者の人とか増えてきましたね?

「そうですね。結構難しく考えられている人とかが多いみたいですが、気楽に入ってきてほしいですね。最低限の知識を身につけてしまえば決して難しいものではないですから。コンシューマーに近い感覚で考えてほしいですね」

なるほど。最近の売れ筋とかはありますか?

「シューティングがけっこう出てますね。ダラ外、レイフォースあたりはコンスタントにでてます。

あと、今は鉄拳2のニューバージョンが引き合いが多いです」

なるほど。では最後に、読者の方に何か一言いただけますか?

「そうですね。問い合わせにはできる限りていねいに答えるようにしてますので、電話でもかまいませんので気軽にしてください。

何かわかんないことがあったら、どんどん聞いてください」

なるほど。初心者の人はとかくトラブルに悩まされがちだ。そういうときは一度相談してみるといいかも。



こ、こちらが店長[illegible]。この業界のベテランさ。

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はコレだ!!

極上パロディウス	¥20,000
スーパーストリートファイターⅡX	¥20,000
雷電Ⅱ	¥40,000

※各1枚限り

オーライル	¥20,000	ニューマンアスレチック	¥15,000	Mr.Do!vsユニコーン	¥35,000	ライトブリンガー	¥40,000
黄金の城	¥40,000	ナックルヘッズ	¥20,000	五月陣戦	¥30,000	ローリングサンダー	¥60,000(ニューバージョン)
A・S・O	¥25,000	パドルマニア	¥10,000	マッドギア	¥20,000	ロストワールド	¥180,000
銀河仁侠伝	¥25,000	パンクショット	¥8,000	マッスルボマー	¥20,000	ワンダーボーイ	¥15,000
ゴールデンアックス	¥10,000	ヘビーユニット	¥9,800	メルヘンメイズ	¥65,000	ワレキューレの伝説	¥80,000
アレスの翼	¥10,000	ぶたさん	¥40,000	マッハブレイカーズ	¥40,000	ブレイウッド	¥25,000
奇々怪界	¥15,000	爆裂ブレイカーズ	¥15,000	妖魔忍法帳	¥10,000	スカイキッド	¥65,000
サイキックファイブ	¥25,000	バーニングライバル	¥35,000	ロボレス2001	¥15,000	V.V	¥15,000
スラップファイト	¥15,000	メガゾーン	¥24,800	雷牙	¥15,000	グラインドストーマー	¥25,000
サンダーフォースAC	¥10,000	燃えよ!ゴンタ	¥10,000	レジオン	¥9,800	サイドアーム	¥10,000

※価格は11月1日現在のもの

新しいパワーみなぎる在阪基板ショップ。

哲信クリエイト

通販方法
●商品代金引き替え
●現金書留
●銀行振込
●通信販売ローン
電話で在庫と値段を確認してから発注



GUIDE

大阪のターミナル駅の一つ、JR天王寺から阪和線で一駅、美章園というきれいな名前の駅に哲信クリエイトはある。
駅の改札を出たら左に向かって歩こう。そして最初の信号を左折。そこから約100メートル。駅から歩いて5分とかからないマンションの1階にそのお店、哲信クリエイトはあった。

たいていのものはあります

哲信クリエイトさんは今回登場する基板屋さんの中では、最も新しいお店の一つだ。店内には棚にびっしりと基板がつまれている。
なお、こちらでは3千円以上の買い物ならJCBカードとアメリカンエキスプレスカードが使用可能だ。関係ないが事務のお姉さんは美人だぞ。
ではさっそく、社長の岸本さんにお話をうかがってみよう。まだ若い、親しみやすい感じの社長さんである。
「もともとは、お店相手にゲームをリースするオペレーターをやってたんです。
そのころの取り引きのルートを生かして、一通りのものはそろってますね。基板も筐体も、新品、中古ともに扱いますし、大型筐体も新品でも中古でも扱ってます。筐体だけでも今40台ぐらいの在庫を倉庫にもってますよ。
ループレバーやベラボースイッチなどの特殊なコンパネも常に5セット以上はストックがあります。ただしこれらは、あくまで基板とセットでの販売のみで、バラ売りはしませんが。
コントロールボックスに関してはパナシリーズ、ベガ9000ボードマスターを扱っています。また、パーツ類もサンワ、セイミツともに一通りそろってますよ」



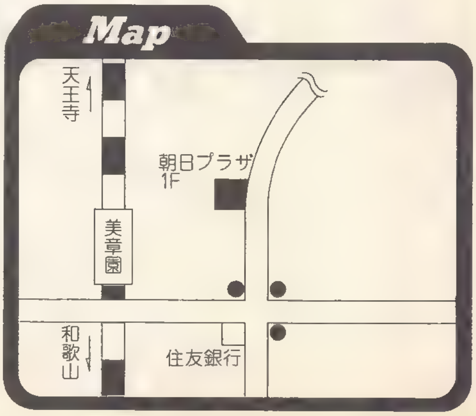
価格表なんかは？
「三か月ごとに出してます。ただ、こちらは以前にうちで基板を買っていただいた方にのみ配布しています。また、新品基板は予約で受け付けてますし、中古のも注文があればさがします。
また、うちで買われた基板に関しましては壊れた場合、ちゃんと修理は受け付けますよ」

買い取りなどはなさってますか？
「やってます。持ってきてもらうか、送っていただいて動作確認したうえで値段の折り合いがつけば、買い取ります」
最近の売れ筋とかはありま

DATA

■住所：大阪市阿倍野区美章園2-21-11朝日プラザ1F
■TEL：06-719-9699／FAX：06-719-9919
■営業時間：10:00〜21:00
■定休日：年中無休

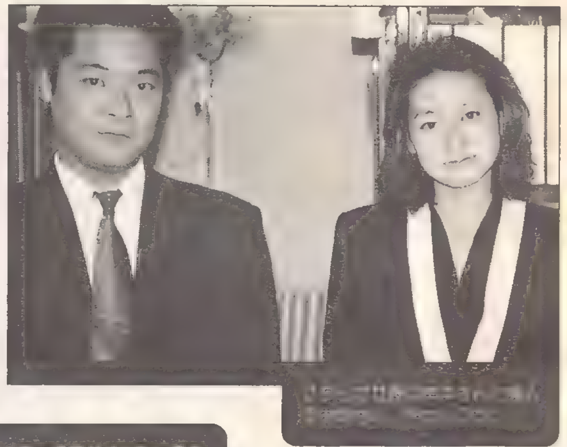
Map



取扱品目

新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	×
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	×
新品大型筐体	○	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古コントロールボックス	×





すか？
「タイトー作品なんかは、全般的に、よく動いてますね。あとカプコンの対戦格闘ものですか。ここらへんが、メインですかね。新品、中古ともに」
タイトー、カプコンに強いという岸本さんの言葉を裏付けるように、一時はまったく市場から姿を消してしまったダライアス外伝の基板がかなりの枚数店内にストックされていたぞ。

取り寄せには自信あり

これはほかの店には負けない、というようなウリはありますか？
「そうですねえ。いわゆる超レア基板、トランキライザーガンやらドラキュラハンターなどのほとんど出まわってない、っていうようなものを除けば、たいていのものならば取り寄せられる自信はあります。価格的な部分にこだわらないなら、まずなんとかなりますよ。だいたい注文を受けたうちの9割近くは、手にいれてますし。うちの取り引きのルートは、ちょっとすごいですよ」
なるほど。まず、お客さんを大事にするのがモットーという岸本さん。これから基板を始められようとしている人たちに何かアドバイスはありますか？
「そうですね、とりあえず完全にゲーセンと同じものができるわけではない、ということはちゃんと理解してほしいですね。
うちに問い合わせがあった場合は必ず言うようにしてるんですが、家庭でコンパネを使ってテレビにつないでゲームをやるのでは、どうしてもゲーセンとは違って来るんですよ。テレビはゲーセンのモニターから比べれば、やはりどうしても画質的には落ちますし。
ここらへんはちゃんと了承してから購入していただきたいですね。お客さんをだましてまで、売りつけたくないですからねえ（笑）」

ぜひ最後に電話を

ちなみに、こちらのお客さんはやはり関西圏の方が中心なんですか？
「うーん、私どものところは比較的、関西にはいまいち弱いですね。どちらかというと全国相手の通販がメインですしね」
では、最後になにか一言、読者の方にメッセージをお願いします。
「えー、どれだけのことができるかわかりませんが、もしよろしければ、ぜひ最後にうちに電話を下さい。
どれだけのものがあるか、どれだけのことをウチができるのかを、ぜひ見てください」
なるほど。なにかを探している人は一度電話してみるといいかも。

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はこれだ!!

イシターの復活	¥180,000
ロックマン	¥80,000
真サムライスピリッツ	¥3,000

ファイナルラップR	¥35,000	エレベータアクションR(ROM)	¥40,000	ワールドヒーローズパーフェクト(ROM)	¥10,000	ダンクドリーム'95(新品)	¥140,000
ガントレット	¥40,000	バブルシンフォニー(ROM)	¥18,000	ゲーム天国(新品)	¥165,000	究極戦隊ダダンダーン	¥48,000
ナムコクラシックコレクション	¥100,000	ボンバーマン	¥10,000	バイパーフェイズワンNEW	¥100,000	キックアンドラン	¥500
クイズドレミファグランプリ(配線済み)	¥60,000	ボンバーマンワールド	¥28,000	ススメ！マイルスマイル	¥20,000	テトリス	¥8,000
ドラグーンマイト(新品ROM)	¥40,000	大工の源さん	¥6,000	バトルクロード	¥18,000	豪血寺一族	¥10,000
ファイナルファイト	¥25,000	ウルトラ警備隊	¥35,000	Jリーグ1994(ROM)	¥5,000	首領蜂	¥80,000
ブラックドラゴン	¥25,000	アルチメイトテニス	¥12,000	餓狼伝説3	¥8,000	グレート1000マイルズラリー	¥30,000
パズルボブル2	¥144,000	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(新品ROM)	¥95,000	ジャッキーチェン	¥40,000	あっかんべーダー(ROM)	¥28,000
ルナレスキュー(白黒)	¥55,000	ソニックウイングス3(新品ROM)	¥45,000	富士山バスター	¥9,000	パロディウスだ！	¥15,000
ダライアス外伝(ROM)	¥55,000	ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ROM)	¥3,000	ぷよぷよ	¥20,000	マッピー	¥5,000

※価格は11月1日現在のもの

安さでは負けへんでーな基板屋さん

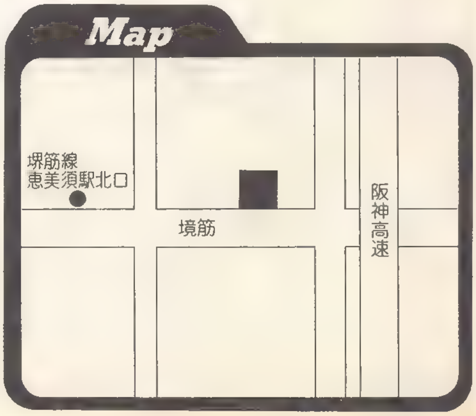
プロトワン

通販方法
●商品代金引き替え
●現金書き留め
電話、来店で在庫と値段を確認してから発注。ただし現金書き留めの場合、電話で注文後、1週間以内に書き留めがつかない場合は無効となります。

DATA

■住所：大阪市浪速区日本橋5-6-14
■TEL／FAX：06-649-4080
■営業時間：11:00〜20:00
■定休日：年中無休

Map

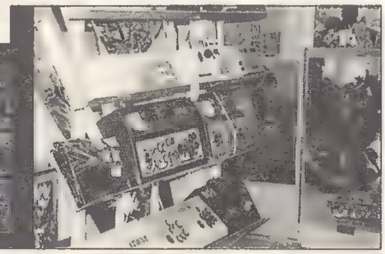




GUIDE

大阪日本橋5丁目といえば日本橋の一番下、つまり南端にプロトワンはある。ミナミの南、などというくだらないダジャレが頭をよぎるが、とりあえず無視。

　地下鉄堺筋線の恵美須駅をおりたら、堺筋をまっすぐ南下しよう。高速道路が見えるのでそれを目標にするといいだろう。すると左手にプロトワンが見えるはずだ。



2Fへ登れ

　お店に入ったら奥の階段を登って2Fに行こう。そこが基板関係の売り場になっているぞ。店内は結構雑然としたかんじだ。

　天井からはハーネス類などが多数ぶらさがっている。では、さっそく担当の松本さんに話を聞いて見よう。やたらノリのいい人だ。



　基板のリストとかはどのくらいのペースでつくられているんですか？

「月2回ですね。来店された方、あるいは80円切手を1枚送ってもらえれば郵送しますよ。電話かなんかでこのFAX番号に送ってくれって言ってもらえれば、そこに送らせていただきますし」

　基板に関しては新品、中古ともに予約、取り寄せが可能だそうだ。

　コンパネはどこらへんのものをあつかわれてますか？

「パナツイン、パナカスタム、ベガ9000DXの3種類ですね。筐体も扱ってます。新品中古ともに。あとナナオの18インチのモニターを使用したオリジナルモニターもあります。21ピンコネクターで、15キロヘルツ、24キロヘルツ両対応です。4万5千円なんですが、現在生産が追い付かなくて品切れ中です」

　パーツ類などは？

「サンワ、セイミツともに一通りありますよ。パネル類などもありますし。こんな1プレイ百円のシールまでそろってますよ(笑)。ハーネスなんかもたいていのものは配線図がありますんでつくれますよ」

オリジナルつくります

　なんかオリジナルの商品みたいのはありますか？

「イカスジョイスティックとか(笑)。あと、怒シリーズで

取扱品目

新品基板	○	新品モニター	○
中古基板	○	中古モニター	○
新品筐体	○	新品使用ハンドメイドモニター	○
中古筐体	○	中古使用ハンドメイドモニター	○
新品大型筐体	○	新品コントロールボックス	○
中古大型筐体	○	中古コントロールボックス	○

アーケーダーおすすめキバン in STORE

目玉商品はこれだ!!

ティンクルピット(新品)	¥10,000	30枚限り
ストZERO(新品ROM)	¥58,000	20枚限り
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(新品ROM)	¥78,000	5枚限り

アサルト(専用パネル付)	¥88,000	ゲイングランド	¥88,000	天地を喰らう	¥48,000	パワードギア	¥45,000
VF 2	¥480,000	サイバーボッツ	¥60,000	ディグダグ 2	¥48,000	パックランド	¥65,000
ウルフファング	¥48,000	ストライカーズ1945	¥98,000	首領蜂(ドンパチ)	¥78,000	マッピー	¥45,000
ヴァンパイアハンター	¥60,000	ストZERO	¥75,000	ドルアーガの塔	¥78,000	メタルブラック	¥65,000
エイリアン&プレデター	¥50,000	ストIIムービー	¥48,000	ドラグーンマイト	¥68,000	メトロクロス	¥75,000
X-MEN	¥38,000	ストライダー飛竜	¥58,000	トリオ・ザ・パンチ	¥35,000	モトス	¥78,000
エドワードランディ	¥65,000	スーパーパックマン	¥48,000	トイポップ	¥88,000	ラリーX	¥78,000
ガンフロンティア	¥58,000	ダライアス外伝	¥88,000	ナイトストライカー(P付)	¥98,000	リブルラブル	¥35,000
バンバード	¥38,000	ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥50,000	ナイトスラッシャーズ	¥45,000	ロストワールド(P付)	¥148,000
グロブダー	¥78,000	鉄拳 2 Ver.B	¥190,000	ニューラリーX	¥78,000	ワンダーモモ	¥98,000

※価格は11月1日現在のもの

使用できるロータリースイッチとかを配線こみで5000円で売ってますよ」

ほかになにかあります?

「うーん、おれ専用にこんなジョイスティックつくってーいわれて、つくったりはしてますよ」

それはどんな?

「たとえば、D&Dなんかを4人同時プレイで遊びたいんで、そんなんつくってーみたいな。こういうのは注文があれば受け付けますね。あとは同時押しボタンとか、連斜回路なんかも注文があればやりますよ。そんなとこかなあ。あとはイカスアサルトコンパネとか(笑)。いわれれば注文生産でたいていやりますね」

基板については特に保証はつけてないそうだが、2ヵ月ぐらいまでは、ちょっとした故障なら無料で修理してくれるそうだ。もちろんプロトワンで買った基板は、全て修理を受け付けてくれる。

「買い取りに関しては、まず電話で連絡していただいて、それから送っていただくなり、もってきてもらうなりしてもらうことになります」

大型筐体とかは扱われているんですか?

「新品、中古ともにやってますよ。30万以内のものでしたら代金引き替えで送りますが、それ以上のものはあらかじめ入金していただいてからの発送となります」

これならほかに負けない、というようなウリはありますか?

「ウリですか?とりあえず関西じゃ一番商品の回転率はいいんじゃないかなあ。あと新品基板には、OP価格よりも、さらに値引きしますよ。あとパンフレット、ポスター類は一通り付けるようにしてますね」

最近の売れ筋はどこらへんでしょう?

「うーん、最近ではストZERO、ヴァンパイアハンターあたりですかねえ。サムライの斬紅郎あたりもよくでてますねえ。シューティングではストライカーズとか首領蜂あたりが売れてますねえ。新作につよいですね、ウチは」

初心者の方へのアドバイスをなんかいただけますか?

「気合と根性で精進せよって感じですか(笑)」

お客さんに守って欲しいマナーとかってありますか?

「よくね、電話で隠しコマンドを聞いてくる人がいるんですよ。うち基板屋なんですけどねえ(笑)。そういった電話はちょっと遠慮して欲しいですね。まあ僕らもそういう電話がかかってきたら、まずコインを3枚投入して、左の耳をつまんでください、とか答えてますけどね(笑)」

お客さんは大阪の方が中心ですか?

「そうですね。ただ連休とかには九州、四国あたりからもいらっしゃいますね。通販では京都や、なぜか岐阜、北海道あたりが多いですねえ。」

最後に読者の方にメッセージをいただけますか?

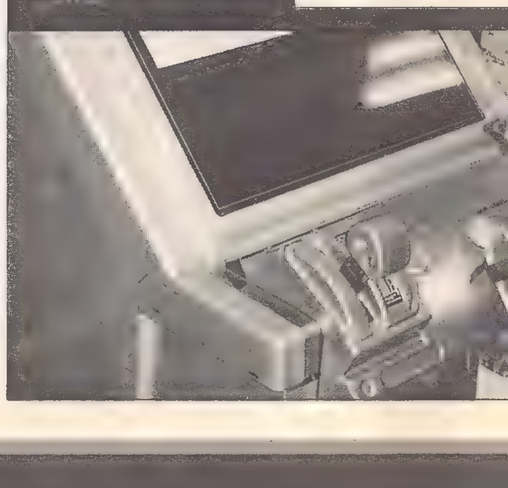
「なんですかねえ。安いぜ安いぜ安くて死ぬぜってことで一つ」



[illegible]



店内はこ[illegible]手前に階段があるのだ



[illegible]

とにかくまずはTELからだ!!

基板ショップリスト

最後に、今回の『アーケーダー』ムックで掲載した全国の基板ショップを一挙公開。問い合わせや購入の際にどんどん活用してほしい。なお、基板ショップにTELする際は、きちんとマナーを守ることを心がけよう。口のきき方が悪かったり、何を言いたいのかハッキリしないようなしゃべり方は、お店の人に迷惑がかかるので絶対にやめるように！きちんとマナーを守ってTELすれば、お店の方も親切に対応してくれるぞ。

東京	ロータスプレス 〒150　渋谷区恵比寿西1-10-6　恵比寿ツインズ7F TEL　03-3770-2731
	メッセサンオー 〒101　千代田区外神田3-14-8 TEL　03-3255-3453
	キョーワインターナショナル 〒141　品川区大崎1-20-16 TEL　03-3490-5201
	タイムマシン 〒150　渋谷区道玄坂2-15-1　ノア道玄坂517号室 TEL　03-3462-4541
	TAMAYA 〒168　杉並区和泉2-1-26 TEL　03-3323-9911
	ファントム 〒101　千代田区外神田3-1-2　明治ビル３Ｆ TEL　03-3257-1126
	トライ 〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第三ビル２Ｆ TEL　03-5295-0667
神奈川	GAME innパラダイス 〒225　横浜市青葉区新石川1-9-14 TEL　045-911-8558
栃木	GAMEファンタジー 〒326　足利市大前町841 TEL　0284-62-6926
静岡	エマーソン 〒431-32　浜松市笠井町32-1 TEL　053-433-9900
	アップル 〒420　静岡市竜南1-1-54 TEL　054-248-4601
名古屋	システムⅢ 〒451　名古屋市西区浄心2-9-24　第２鈴木ビル１Ｆ TEL　052-523-4432
	ミルキーウェイ 〒460　名古屋市中区大須3-5-13　ハセビル２Ｆ TEL　052-262-3295
大阪	テクナート 〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13 TEL　06-643-7641
	哲信クリエイト 〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11　朝日プラザ１Ｆ TEL　06-719-9919
	プロトワン 〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14 TEL　06-649-4080
京都	イエローバック 〒600　京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F TEL　075-343-4860

※なお、このリストは95年12月現在のものです。ご了承ください。



達人の章

今は機材が普通に買え、手軽に始められる基板。前半の章では、基板を始めるにあたっては、それほど知識を必要としないことを強調してきた。しかし、それは半分本当で、半分嘘である。

実は基板の真の楽しみは、自分でアクションを起こすことで返ってくる結果にある。ハンダゴテを持って、自分なりに手を加えた環境でプレイするゲームには格別の味わいがある。しかし、それを強要するつもりはない。やはり本質はアーケードゲームが家庭で遊べる、というところにあるのだから。

ハンダゴテを握らなくても、よりゲームを楽しむ方法がある。

市販の機材を組み込んだり、より上質の機材を使って、より上質の画像、音声を目指すことだ。まずは、そこから始めるとしようか。

達人の心得

1. 基板をナメてかかるな
2. ゲーム環境にベストを尽くす
3. ハーネスを理解する
4. ハンダと友達になる
5. お金を惜しんで手間をかけろ

取材班は町屋で何を見たか?

基板屋敷へようこそ

Welcome to

電話によると、東京・町屋に基板の鬼がいるという。早速取材班は東京・町屋へ急行した。

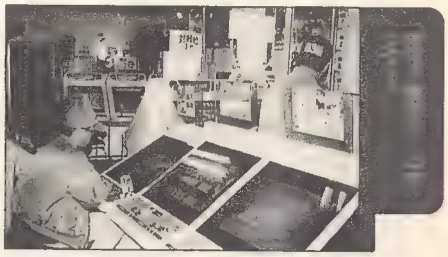


金子智紹プロフィール
屈指の基板所有枚数を誇るコレクター。基板に詳しく、本誌アーケーダーでも活躍中。



理不尽な家庭

(ゲーメスト=ゲ/金子=金)
ゲーあなたが基板の鬼、なんでしょうか?
金ーとんでもねえ、あたしゃ神様だよ…何を言わせるんですか、誌面も少ないことですし本題に入りましょう。
ゲーはは、金子さんは、ゲーメストのアーケーダーのコーナーでもお世話になってるんですよね。
金ーええ、お邪魔させてもらっています。
ゲー今日は金子さんの素性にちょっと迫ってみようかと、思ってるんですよ。やっぱり昔からゲームが好きで?
金ー小さい頃から、ゲームセンターに通い、ゲームに親しんでました。まあ人並みに、親からくすねては、そのお金を使って、ゲーセンに通っていたものです。当然ゲーセンに行っていることは、親には内緒だったんですが。いきつけのゲーセンは結構あったんですが、その内の一軒に、僕のおばあちゃんが働いている店があったんですよ。当時は、アルバイトをしているんだろうな、思ってたんです。



ゲーではそこのゲームセンターの出入りは親にわかっちゃうわけですね。
金ーでも自宅から近かったものですから通ってました。行くと、ウチのおばあちゃんが、用事を押し付けるんですよ。それを嫌がってほかのところにいっちゃうと、後で親から口答えするなとしかられる。全く理不尽な気持ちでしたよ。
ゲー理不尽な家庭だったんですね(笑)。

自宅がゲームセンター

金ーでも、高校生になって、その理不尽さの理由がやっとわかったんです。
ゲーその理由とは?
金ー実は、そのおばあちゃんが居たゲーセンっていうのは、親が経営していたゲーセンだったんですよ(笑)。僕が小さい頃、任天堂の家庭用ゲーム機を親にしつこくねだっていたので、もしゲームセンターを経営していることを知らせたら、入り浸りになる、と危惧したんでしょう。結局ゲーム機は買ってもらえなかったですねぇ。そしてその頃から電子工作に興味を持ちはじめまして、秋葉原に通うようになったんですよ。ある日、秋葉原のパーツショップをぶらついているときに、あるジャンクショップの前に、インベーダーやパックマンの基板がダンボールの箱に山積みになっているのを見かけたんです。その時は、まだ自分の家で遊ぶなんてことまで考えが及ばなかったんですが、そのすぐ後、かねてから購読していた、ある電子工作雑誌に、コントロールボックスの製作記事が載ったんです。その時に、ああ、頑張れば自分の家でもゲーセンのゲームが遊べるものなんだ、と気づかされたんですね。結局材料費が2万円かかるものだったんで、その時は実際に製作するところまではいかなかったんですが。



ゲー親にゲーセン通いを内緒にしていたら、実は親がゲームセンターを経営していたと。うーむ事実は小説より奇なり、とはよくいったもんですね。しかし、電子工作雑誌に、そういう工作が載るなんて、やってるとこはやってたわけですね。
金ー話は自分の家がゲームセンターを経営していた、というところまで戻りますが、その事実を知ったのは、高校生の夏休みに例のおばあちゃんのゲーセンで遊んでいるとき、当時のリース先だったアイレムの担当者に聞いたんですよ。

漂わせよう玄人の波動



当時、とてもショックだったですね。

ゲーじゃあその時に知らされてなかったら、今もまだ…。

金ーまあ、それはないと思いますが(笑)。しばらくして、店番をしていたおばあちゃんの具合が悪くなって、店番を新たに探さなきゃならないことになったんです。当時僕は大学生だったんですが、反対を押し切って、おばあちゃんの代わりを務めるようになったんです。

ゲー親から直接知らされぬまま、暗黙の了解になっていたということですか。

金ーそんな感じです。表には出しませんでしたが、内心非常に嬉しかったですね。ゲームセンター好きがゲームセンターの経営をすることになったんですから。

ゲーメストを手に取り

ゲーところで、金子さんはいつから基板を集めるようになったんですか?

金ーゲームセンターの店長を務め出した頃、ふと手にとったゲームメストの、基板ショプの広告に目が止まったんです。ジャンク屋に転がっていたゲーム基板を専門に扱うお店があるんだ、とカルチャーショックを受けて、すぐにその基板屋さんに足を運んでみたんです。ゲーム基板というものが、それなりに安い値段でお店に並んでいるのには一種感動を覚えました。そして、昔電子工作雑誌で見たコントロールボックスを作ってみようと思い立ったのです。





ゲーコントロールボックスを買おうと思わなかった?

金ーコントロールボックスは、当時の僕にとって高い買い物だったし、電子工作に興味があって、キットなども製作した経験があったので、自作にトライしたんです。

ゲーアーケーダー魂を感じさせますね(笑)。最初に買った基板はなんでしょう?

金ーリブルラブルだけを買いにいったんですが、ほかにもペンゴのコピーが安かったので同時に買ってきました。でも、最初につくったコントロールボックスは、どうも電源の配線を間違えていたらしく、リブルラブルは壊してしまいましたよ。いやー大変だったですよ。電源を入れた途端、基板から火花が出てきましたから(笑)。あらてて電源を切って基板をよく見ていたら、ICにクレーター状の穴が開いてました(笑)。そのリブルラブルは修理に出したのですが、買った値段と同額の修理代を取られました(笑)。とはいっても、当時は基板も安かったですから、合計で2万4千円ですか。

ゲー1万2千円でリブルラブルが買えたんですか?

金ーええ、今のような相場になるとは、思ってもみなかったですね。

ゲーうらやましい限りですね。

金ーそれに懲りて配線図は穴が開くほど見てハーネスを作るようになりましたが。

ゲーやはり、そういう経験は誰しもするものなんですか。

金ーまだあります。リブルラブルの後はゼビウスを買ったんですが、縦画面のゲームなので、モニターの向きを変える必要が出てきたんです。お下がりの業務用モニターを使っていたんですが、向きを変える段階で、危険な部分を触ってしまったようで、見事にシビれましたよ。持ち上げたところでそういう状態になったので、重いモニターを放り出すわけにもいかなくて。大変な目に遭いました。



金子さんご自慢のオリジナルシステ

ゲーこればかりは誰しも通る道であってほしくないですねえ(笑)。

金ー自分で手を加えてメンテナンスをしているうちに独立できる自信がついて、リース契約を切って独立したんです。

ゲーところで、趣味としてのゲーム基板と仕事道具としてのゲーム基板というのは、区別しているのですか?

金ーええ、やはりゲームセンターに仕入れるゲームは自分の趣味を反映していたら、商売になりませんから。趣味は趣味、商売は商売として、かっきり区別してます。

ゲー趣味も基板、仕事も基板で大変ですね(笑)。ところで、所有されている基板は何枚程度でしょう?

金ーおそらく1200枚はあるんじゃないでしょうか。置き場所が分散してるんで、把握しづらいんです。

ゲーしかし、基板だらけですねぇ。押し入れをあければ基板、座布団をめくれば基板、といった感じですか。

金ーまだいいほうです。一時期は洗濯機の上に基板、玄関に基板という具合で。

ゲーところで、誌面も尽きてきましたので、締めのお言葉を頂戴しましょうか。経緯はどうあれ、所持枚数では日本でも屈指のコレクターになったわけですが、その足跡を振り返ると、どんな感じでしょうか?

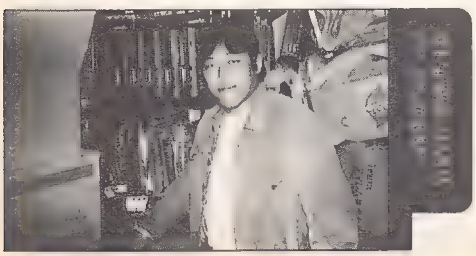
金ー僕の体に流れるコレクターの血が騒ぐんです(笑)。実際のところ、始めは好きなゲームを買っておけば好きなゲームが楽しめる、というごく普通の動機だったんですが、いつの間にやらこうなってしまったという感じです。まだ勉強することは一杯あるし、僕よりも凄い人はいますから、ここにきてどう、という気持ちはありませんね。

ゲーまだ闘いは始まったばかりという感じですね。

ところで、本誌アーケーダーでも活躍の金子さんが基板に関する質問に答えてくれるそうだ。すげーいい人だからぜひお言葉に甘えてみよう。

東京都荒川区荒川6-42-8ゲームセンターディスコ
Tel:03(3895)2028

金子智紹



ビジュアル強化のススメ

画面は、より美しく！より大きく！僕らの欲望に限りはない。
欲望の、ひとつの結実方法を教授しよう。

より美しく！より大きく！

映像の美しさを目指すなら、モニターとの接続方法は、RGB信号によるものがベスト。RGB接続ができる機材の中から、強力に推したい業務用モニターと、画質が優れるパソコンモニター、夢の大画面、液晶プロジェクターについて触れていこう。

業務用モニター導入ガイド

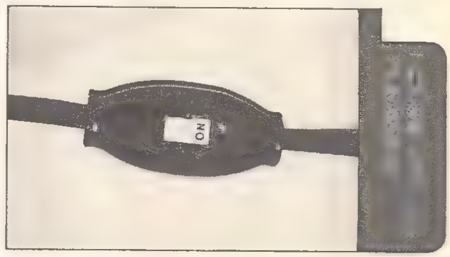
業務用モニターにもいろいろあるが、結論からいえば、ナナオというメーカーのものが、一番よいとされている。その他のメーカーも数あるが、どれもナナオのものには一歩かなわないようだ。



実は単純な業務用モニター

業務用モニターは非常にシンプルで、実際に何かにつないだりする必要があるのは、AC100Vと、RGB信号だけだ。また大抵の業務用モニターは、電源スイッチすら付いてない。電源スイッチ付きの延長ケーブルなどで対処しよう。

RGB入力のほうは、元々筐体専用のソケットが付いているため、端子を加工してもらう必要がある。しかし、加工さえしてもらえば、C-BOXに端子をサク、電源ONで使えるのだ。



ブラウン管丸出しなのだ

業務用モニターは、筐体内蔵使用が前提だから、鉄製の骨組みで最低限の囲いしかしていない。裸でも問題ないのだが、普通のテレビのように、ハコで囲ったものを各基板ショップで製作、販売している。気になる人は、値が張るが、そういうものを購入するといいだろう。

中古モニターは、当たり外れが大きい。購入前に試用させてもらうようにしよう。



調整は微に入り細に入り

ゲームごとに画面の様子が違うものが相手だけに、調整機能は充実しているから、まずどんな基板でもベストの状態に持っていける。

業務用モニターについているスイッチ類は、前述の調整ノブのみだ。だから、初心者でも安心して使える。



パソコンモニター流用ガイド

RGB接続できるモニターといえば、パソコンモニターを真っ先に思い浮かべるかもしれない。しかし、98シリーズを対象としてつくられたモニターは、水平走査周波数が24KHz専用というものが多く、**水平走査周波数15KHzのものが主**である基板は、映すことができない。

例外的に、セガのSYSTEM24やMODEL1&2など、水平走査周波数が24KHzのものなら、それらを流用することは不可能ではないが、同期信号の違いがあるから、そのままではうまく映らない（走査周波数の違いが画像もたらす事象については、カコミを参照してほしい）。

同期信号とは

RGB信号には、同期信号というものが付随してくる。

同期信号には、線状に送られる画像信号の、どこまでが折り返しなのかを決める（水平同期信号＝H-SYNC）役割と、折り返しが何回で1つの画像になるかを決める（垂直同期信号＝V-SYNC）という役割がある。モニターには、前述の2つを合成したC-SYNCを入力するものと、別々に入力するものがある。98用を含め、パソコン用モニターは、それらを別々に入力する場合がほとんどだ。

基板は、全てC-SYNC出力だから、一度H-SYNC（以降HS）とV-SYNC（以降VS）に分離してやる必要があるのだ。同期信号を分離する装置（同期分離装置）は、TAMAYAが扱っている①RAS-HD（14、500円）と、タイムマシンが近日発売する②同期分離回路、この2つが既製品としてある。また、キョーワのCOMBO AVには同様の装置を2、000円で内蔵できるようだ。①の方は、RGB21ピンケーブル入力、RGB15ピン出力になっていて、知識の乏しい人にも使いこなせる。

②の方は、C-SYNC入力、HS&VS出力になっている基板で、知識がないと使えないが、おそらく安価なものになるだろう。その他、秋葉原には同期分離装置のキットが売っている。それについては、97Pで紹介しよう。



15KHz対応モニター

パソコン用モニターの中にも、HS15KHz対応のものはある。NECのKD862やKD863などの、98用として使われることの多いものの中にもあるし、X680x0用やFM-TOWNS用（灰色）のモニターは、どれをとっても対応している。

また、入手は困難だが、MSX用のRGBモニターでも大丈夫だ。特にFM-TOWNS（灰色）用はC-SYNC入力だから、分離の手間なしで使える。しかも、中古であれば1万円を切るものもザラで、お薦めしたい一品だ。

しかし、入力端子配列が標準的な15ピンRGB入力端子配列と違うから、購入時はマニュアルがあるものを選ぶか、お店で教えてもらうようにし



よう。15、24、32KHzというモードを持っているから、VF2なども、そのまま映せるだろう。それ以外の機種については、やはり同期信号分離が必要になってくるものがほとんど。X68用モニターは、HSかVSのどちらか、もしくは両方にC-SYNCを突っ込んでやると映ることもあるのだが、話のダネ程度にとらえてくれ。

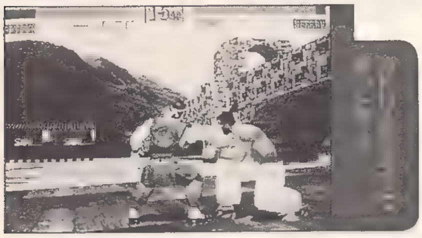
基本的に、パソコンモニターは、家庭用テレビなどより調整項目が比較的自由で、ブラウン管も高解像のものを使用しているため、横画面のゲームなら、まず大抵の基板に対応でき、モニターテレビをしのぐ高画質が得られる。惜しむらくは縦置きできないこと。とはいっても、使ってしまっている人も多かったりするのだが。

Colmn

走査周波数の違い

HS15KHzだの24KHzだのという数字が飛び交っているが、これは画面の上から下まで、どのような精細さで走査しているかを示す。数字が大きいほうが、より細やかな画面になると覚えてもらっていい。

前述SEGAのシステム24やモデル1&2などの映像出力は、HS24KHzになっており、VF3が載る予定のモデル3は、映像出力がHS31KHzになるという噂が、現在まことしやかに囁かれている。それが本当なら、モデル2以上の精細な映像になることが予想される。



それぞれその水平走査周波数に対応したモニターが必要になるのはいうまでもない。

夢の大画面 液晶プロジェクター

迫り来る大画面、戦慄の瞬間を体験できるのは、これをおいて他にない。

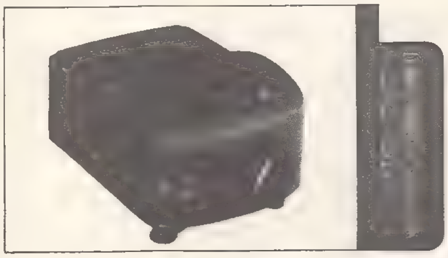
大画面の終着駅

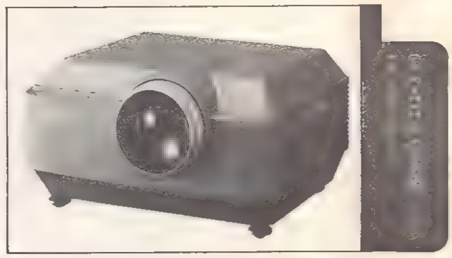
液晶プロジェクターは、軽く、扱いが非常に楽。画質は水平解像度300本をクリアするものがほとんどだから、ゲーム画面の文字が見えないなんてこともない。しかも、ブラウン管と違い、重量物がなく、地磁気の影響も受けない（帯磁しない）から、縦にしてもブラウン管より悪影響は出にくい（縦にすることは考えられていないから、出る可能性は0ではないが）。

心配される焼き付きの問題も、普通に使っていれば気にすることはない。

画面サイズは100インチと超巨大!!

というわけで、基板を楽しむのに向いている映像機器のひとつだ。1995年11月現在、お薦めできる機種は2つある。SHARPのXV-P3（220、000円）と、三菱のLVP-EP1（138、000円）である。前者は実用以上の明るさを持ち、後者は前者ほどの明るさはないものの、前者にないRGB入力を備えている。どちらを選ぶかはユーザー次第だが、液晶プロジェクターにおいて、明るさは絶対。価格差がかなりあるが、前者を選ぶべきだろう。ちなみに、定価で10万円を割るような液晶プロジェクターもある。多くは述べないが、それらは1カ月もすると使う気にならなくなるだろう。

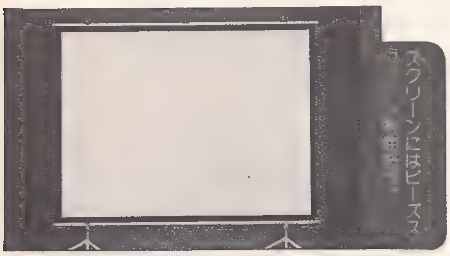




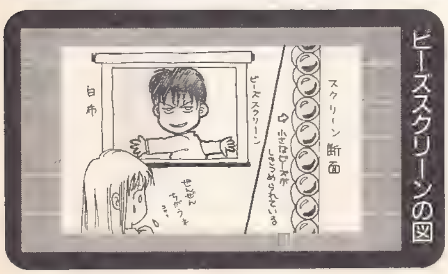
先ほどお薦めした2機種が、実用になる最安価ラインだ。

スクリーンには、ビーズスクリーンという反射率の高いものを使おう。ビーズスクリーンにも種類があり、掛け図タイプ、スプリングローラータイプ、電動タイプなどがある。後者ほど便利かつ高価になる。掛け図タイプは1万円台からあるから、お金に余裕がなければ、まずはそれを使って、お金がたまってからより大きく便利なスクリーンに買い替えるといいだろう。スクリーンのメーカーでは、キクチなどが有名だ。

ちなみに、白壁や白布に映してもいいのだが、明るさや画質が超雲泥の差。

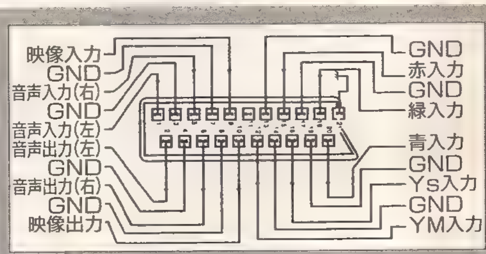


スクリーンにはビーズス



ビーズスクリーンの図

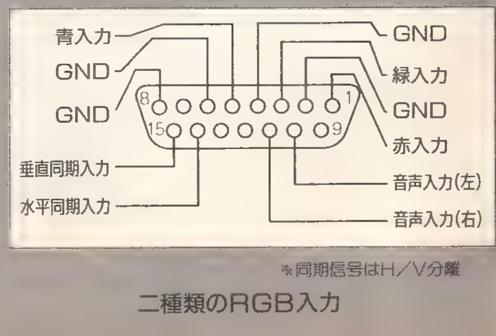
21ピンRGB端子配列表



※同期信号はC-SYNC／映像入力=同期入力

21ピンのほうは、モニターテレビなどにつき、15ピンのほうは、専らパソコン用ディスプレイに付いているのだ。

15ピンRGB端子配列表



※同期信号はH／V分離

二種類のRGB入力

サウンド強化のススメ

画像ばかりに目を向けて、音声の方を無視していないかな？
今や電子楽器といってもいい最新の基板。音をおろそかにしているとバチが当たるぞ。

全ての音を聞いてやろう

ビデオゲームも20年の歴史を誇れるようになった今日この頃。ビデオゲームミュージックブームをきっかけに、ゲーム音楽は比較的一般的なものになってきた。

基板の性能は20年でグンと上がり、大型筐体に使用される基板に至っては、画像処理能力は、最新のパソコンを凌駕するようになった。

見えにくいところだが、音の方もしかりで、音源(基板の中で、音声を合成する部分)の性能も劇的に向上して、今やシンセサイザーに匹敵する音質を誇るものを搭載する基板が多くなってきた。

しかし、画面はともかく、音に対する環境としては、ゲームセンターは、今も昔も最悪といっていい。スピーカー自体が一部の筐体を除き、安手のラジカセ程度というのも要因の一つだし、ゲームセンターがうるさいということ、これが最も根幹の問題だ。

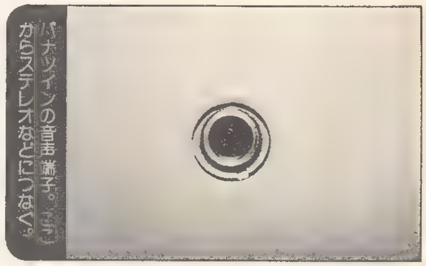
いくらいい音がしていても、聞こえやしないというわけだ。

思いっきりシステムアップ

しかし、家庭に持ち込んでしまえばこっちのもの。

どんなオーディオ機器に接続することも自由だし、ゲーセンよりは、まず間違いなく静かだ。思いきって音に凝ってやろう。

さて、基板からオーディオ機器への接続はどうすればいいのか、という問題がまずある。パナツイン、パナカスタムなどでは、本体右側面にミニプラグの音声端子がある。


パナツインの音声端子。ここからステレオなどにつなぐ。

ここから音を取ることになるが、ステレオで聞くためには、ちょっと注意することがある。ステレオ用のハーネスを用意する必要があるのだ。

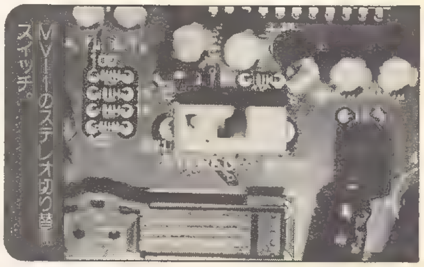
基板からコントロールボックスの間は、ハーネスがとり持っている。音声もハーネス中を流れているのだが、JAMMAハーネス中には、音声の端子としてはスピーカー＋とスピーカー－という端子のみしか存在しない。これではスピーカー一組分、すなわちモノラルにしかならない。

ステレオ用ハーネス

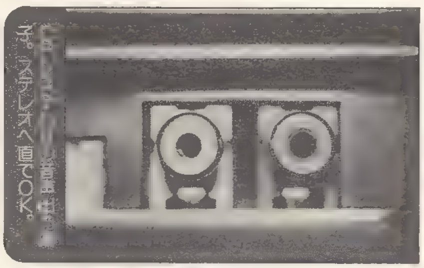
ステレオ用のハーネスといっても、基板ごとに出力型式が違っているから、ハーネスもそれぞれ別になる。

まず一例としては、左音声をスピーカーの＋、右音声をスピーカーの－端子から出力。それぞれGNDと組みにすることで、ステレオ出力を得る方式だ。この方式でステレオ音声をエッジコネクタから出している基板には、ステレオ切り換えスイッチがついているはず。それを切り換えておくことを忘れずに。

カプコンのCPシステムIIでは、RCAピンジャック(普通のステレオやビデオなどの端子としておなじみのアレだ)からステレオ音声を出力している。

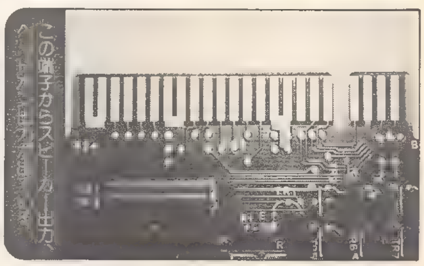

MV-1のステレオ切り替えスイッチ。

これをステレオに入力すればOKで楽なのだが、他の基板と差し換えて使うことが多いと、つなぎ換えが煩雑になる可能性がある。


[illegible]の音声端子。ステレオへ直でOK。

音質的には不利だが、RCAピンジャックから、コントロールボックス(以下C-BOX)側のカードエッジコネクターのスピーカー入力の＋－それぞれにつないでやるようなハーネスを用意して、専用とするといい。

また、ナムコのSYSTEMIIでは、JAMMAエッジコネクターの隣りにある48ピンのコネクターからステレオ音声が出力されている。

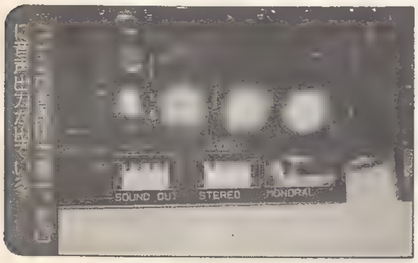

この端子からスピーカー出力、[illegible]

これも同様に、音声専用のコネクターから、C-BOX側のスピーカー入力の＋－それぞれにつないでやるような、ハーネスを作るか作ってもらうかするといいだろう(くどいか)。

コナミのステレオ音声出力可能な基板の場合、基板上に専用のコネクターが付いているから、そこから音を取る。

ざっと挙げただけでも、これだけの出力型式があるから、全ての基板の出力型式を説明していくことはできない。

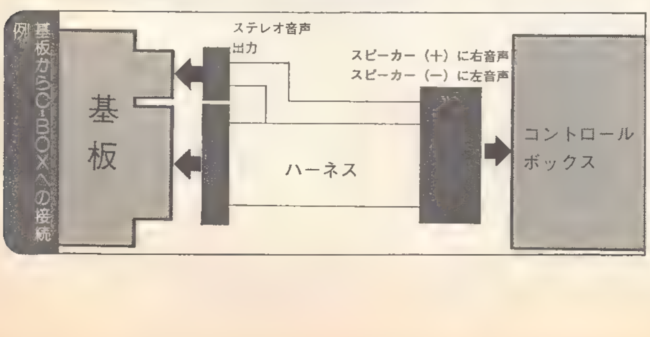
基板に必ず付属する取説を参考にして、随時対応していく必要があるのだ。



[illegible]

しかし、どんな基板でも、モノラル出力ならJAMMAエッジコネクターから出力されていることはいうまでもない。また、スピーカー出力を、各種オーディオ機器に直接つなぐ場合には、スピーカーの－側の端子は使わず、スピーカーの＋とGNDを接続するようにしよう。そうしないと基板の故障の原因になるのだ。

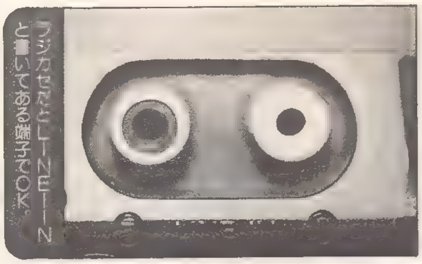
ざっと流してしまったけど、最初は分からないかもしれない。分からなければ、モノラルの音声ならコントロールボックスの音声出力端子から出ているから、そこからステレオにつなぐようにすればいいだけの話だ。最初はモノラルでつないで、不満が出てきたら、取り扱い説明書を片手にステレオハーネスを作るか、基板ショップに相談してみよう。



基板からC-BOXへの接続例

ステレオにつなごう

基板から各種オーディオ装置につなぐときは、AUX端子を利用しよう。それがなければテープ端子、チューナー端子、CD端子、LD端子…アンプに付いている端子の中では、PHONO端子以外だったら大丈夫だ。



フジカセだとLINE-INと書いてある端子でOK

接続が終了して、無事音が出たろうか?C-BOXもしくは、テレビから出る音とは比較にならない良質の音が出るようになったはずだ。

喧噪の中では聞こえなかった音や音楽が楽しめるということは、喜ばしいことだ。

音のない、もしくは音の悪いゲームが、どれほど味気ないものかということを、再確認したことだろう。

しかし、基板から出る音には、これだけではまだ聞こえない部分が隠されているのだ。

素晴らしき重低音の世界

ゲーム中に流れる効果音が、ゲームの臨場感を左右する要素である、ということに異論はないだろう。

効果音そのものの臨場感を左右する大きなポイントは、40Hzを下回る低音、すなわち重低音が出るかどうかである、ということについてはどうかな?

「そんなの奇麗に聞こえれば同じじゃん」と思うキミ、今日から考えを改めてくれ。

映画の都ハリウッドで作られる華やかな映画、特にスペクタクル映画、アクション映画の効果音には、観客の緊張や興奮を誘うために、またリアリティを高めるために、演出として重低音を入れておくことがあるという話だ。

低音ごときでそんなに変わるものなのか?いや、これが全く変わるものなのだ。

重低音の要 スーパーウーハー



BOSEのスーパーウーハー AM-033(¥39,800)



YAMAHAのスーパーウーハー YST-SW80(¥29,800)

今使っているスピーカーが小型、もしくはアンプが非力で、どちらかというと低音が貧弱。一昔前なら、低音を出そうとすればアンプからスピーカーから、皆買い直すハメになったのだが、現在では低音再生を専門とする便利な装置がある。それがスーパーウーハー(サブウーハーといったりする)だ。スーパーウーハーはアンプが内蔵されたスピーカーで、アンプからスピーカーの出力をもらって自ら低音を鳴らしつつ、従来使っていたスピーカーにアンプからの出力を返す方式で接続するものが多いので(AVアンプにはスーパーウーハー専用出力がついているものもあるので、そこから直接つなぐこともできる)、これまで使っていたステレオシステムに簡単に追加できるのだ。

スーパーウーハーは、ものによっては15Hzの超低音から再生できるものもある。15Hzというと、既に人間には聞こえない領域だが、地鳴りとなって体で感じられる。

スーパーウーハーを導入したあとは、音の存在感が増し、地についた安定したものになる。これまで聞こえなかった音が聞こえてきた、というケースも多々あることだろう。ものは試しだ。最近では安くて効果抜群なモデルもいくつか出ているので、掲載したモデルを参考に、導入を検討してみてほしい。

残響音を追加しよう

ゲームの音には余韻がない。そう思ったことがある人はいるかな?ゲームセンターで、筐体から出ている音を聞く限りでは、そんなことを気にする人はいるはずもないだろうが、家に持ち込んで、静かな環境の中でゲームをプレイし出すと、いささか気になってくる点でもある。

実は、その余韻を付け加える装置があるのだ。

マルチエフェクター

楽器屋さんを覗くと、エフェクターという装置が置かれた一角を見つけることができるだろう。前述の装置は、ここにあるのだ。その名をリバーブレーターという。最近では高価なアンプに内蔵され、DSPと呼ばれることもあるが、本質は同じである(単なるディレイ効果をしてDSPと呼ぶものもあるが)。リバーブレーターは、今まで使ってきたシステムに組み込め、汎用性のある装置なので、こちらをお勧めするのだ。



YAMAHAのデジタルリバーブレーターREV100(¥24,800)

リバーブレーターは、お風呂や教会、洞窟などでハッキリと分かる、あの残響音を電子的に作り出す装置で、基板の音などを入力すれば、残響音が付加されて出てくる。

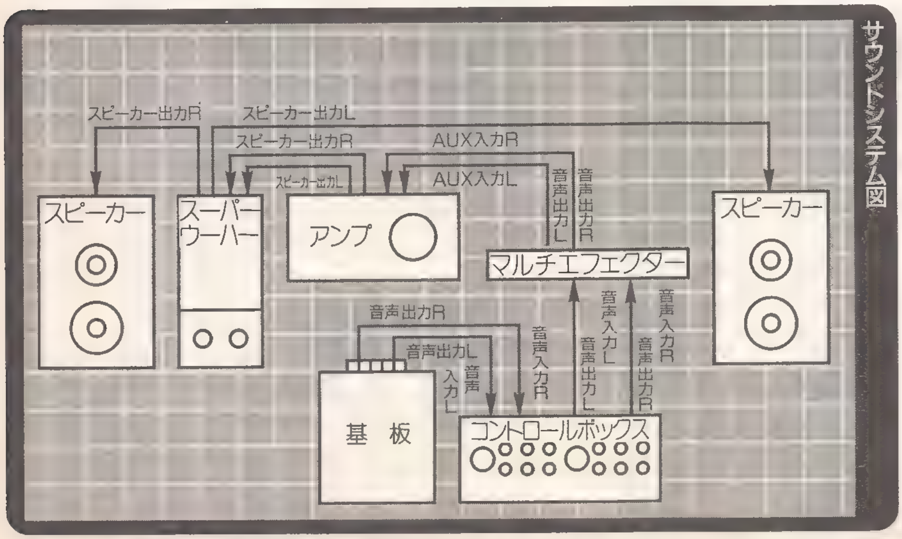
この装置を通すと、実にツヤのある音になって出てくるのだ。特に、まだ音がピコピコしていた頃のゲームの音に使うと、効果テキメンだ。リバーブレーターは、それが単体として売られることは今ではあまりなく、マルチエフェクターの機能の一つとなっている。マルチエフェクターを使うといいだろう。



SONYのマルチエフェクターHR-MP5(¥59,800)

マルチエフェクターは、基板とアンプの間に接続するといい。システム図を参考にしてほしい。

基板をステレオに接続し、ここで紹介した2つの機器を追加することで次元の違った音の世界を体験できるだろう。



Step1

筐体導入の手引き

「もうこうなったら、筐体を買うしかない!」そんなあなたに贈るのが、この『筐体導入の手引き』だ。筐体の入手方法からメンテナンスまで、バッチリ紹介しちゃうぞ!

ARCADER

何でも揃ってるのが筐体の魅力

筐体。それはアーケーダーを志す者たちの、究極のアイテムといえる。これさえあれば、コンパネもハーネスも電源も基板で遊ぶのに必要なものは全部揃っているし、モニターも一番画質の良いRGBモニターときている。あとは基板を交換するだけでOKという便利な代物だ。ほかにもいろいろあるんだけども、やっぱりゲームセンターと同じ感覚で遊べるっていうのが、筐体の最大の魅力なんだよね。

もちろん、筐体を購入するにはそれなりのリスクも伴う。もともと業務用の機械なので、



値段も高いし、大きさもかなりある。部屋の広さや自宅の環境もちゃんと考えてから買わなくてはいけない。決して気軽に買えるようなものではないんだ。

それでも、それでも、多少のリスクを乗り越えてでも、やっぱり筐体を手に入れたいというアーケーダーが多いのは事実。

よって今回は、実際に筐体を取り扱っている東京・代田橋の老舗基板屋、TAMAYAの長谷川さんに全面協力してもらい、筐体導入の手引きを詳しく解説してもらうことにした。

事前の確認がとっても大切

では長谷川さん、筐体を購入するための方法や手順を、具体的に教えてください。

「まずお店に電話して、自分が希望する筐体の在庫があるかどうかを確認してください。もし在庫がなければ、すぐに取り寄せるようにいたします。それぞれの筐体の性能については詳しく説明いたしますので、安心してください。それから価格の確認ですね。新品はとっても高価ですし、中古の場合は同じ筐体でも、使用年数、メンテナンスの具合などによって値段が変わっていたりするんで注意してくださいね。地方に住んでる方は、運搬費用も結構かかるので、そのへんもしっかり確認してください」

寸法や重さについてもちゃんと確認しておいたほうがいいですよね。

「そうですね。その点については徹底しておたずねすることにしています。自宅のどこに筐体を置くのか（だいたい部屋になるが、そのスペースはどれくらいなのか）、自宅の環境に問題はないのかというのはもちろん、玄関の寸法、マンションやアパート住まいの方は、階段や通路の広さにいたるまで、細かく聞きます」

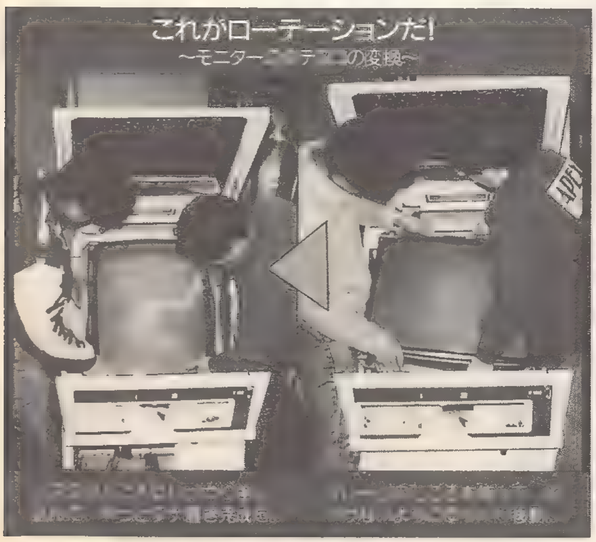
とにかくこの段階で、配送の手順、基板込みで購入するのかどうか、アフターケアーの仕方など、とにかく聞きたいことは何でも聞いておくことが賢明だ。また、自分で筐体を設置できるのかどうかもちゃんと伝えておこう。できない場合はお店のスタッフが配送時に同行して、設置をしてくれるぞ（ただし別途料金）。

直接お店へ行ける人なら、自分の目で希望の筐体を確認しておくのも重要といえる。

条件面がクリアできたら、あとは代金を支払い、配送手順に従って、配送となる。配送手順については、左ページを参考にしてほしい。

「とにかく即断即決はせず、事前に何度も打ち合わせをしたうえで、筐体を購入していただきたいですね。高価な品物ですから、あとで後悔しないためにも、面倒くさがらずに慎重に対処していくのがよろしいかと思います。わからないことがあったら、ひとつひとつていねいにアドバイスしていきますので」

これにて、めでたく筐体導入の運びとなる。お店の方との綿密なコミュニケーション



主な筐体のスペック一覧

名称	メーカー	寸法・D×W×H(ミリ)	重さ(kg)
エアロシティ	セガ	955×660×1320	110
アストロシティ	セガ	905×750×1445	93
STATUS18	カプコン	660×560×1105	60
MVS-U4(ネオジオ)	SNK	790×620×1266	80
ポニーマークⅢ	ジャレコ	740×600×1060	78
ポニーマークⅣ	ジャレコ	869×739×1362	90
カナリー	タイトー	805×660×1710	95
ドーミーJr	コナミ	780×630×1200	90
マドンナ	アイレム	838×620×1317	100
筐太郎	テクモ	960×660×1680	110

※（株）TAMAYA調べ。価格等については、電話でお問い合わせください。
TEL 03（3323）9911。

がとっても大切なのがわかってもらえたかな。

メンテナンスは自分でやろう

めでたく筐体を購入したところで、今度はメンテナンスが重要になってくると思いますが、まず簡単なところで、掃除の仕方について教えていただきたいんですが?

「外見は中性洗剤などを使って磨いてもOKです。ただし、ブラウン管やモニター基板のように静電気が集まるところは、ダスキンや乾いた布とかで軽く拭き掃除するのがいいですね。ガラスの内側からホコリがたまってきますので。あと、コネクターのほうも綿棒などでこまめによく掃除しておいてください。基板との接点部分にあたるため、ホコリがたまっていると、接触不良の原因になりやすいので」

掃除のペースはどのくらいおきに?

「10日に1回、少なくても1ヵ月に1回ぐらい、車を洗うような感覚で手入れしてもらえば大丈夫です」

しかしながら、そうやって手入れを施していても、やっぱり壊れてしまうことはあるんですか?

「基本的に、機械っていうのは消耗品が多いですからね。通電時間によってどんどん劣化してしまうので、壊れてしまうのは仕方ないんですよ」

主に壊れやすい部分っていうのはどこなんですか?

「やっぱり、モニターの故障が多いですね。精密な作りのうえ、電気を溜め込んでいるので、ちょっとのことでもトラブルが生じてしまうんです」

機械が壊れてしまったら、お店のほうへ修理に出すという形になりますか?

「レバーやボタンの交換ぐらいだったら、部品を取り替えるだけで誰でも簡単にできてしまうんですよ。ただ、電気機器となると、やっぱりお店に修理に出してもらったほうがいいです。すぐに新しい部品と交換いたしますので」

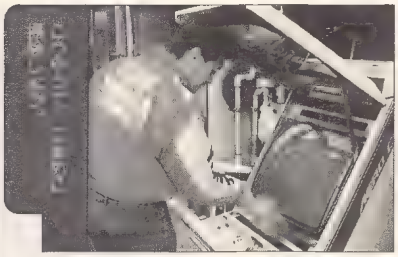
あとは、筐体を扱ううえでの注意点なんかを教えていただきたいのですが?

「絶対に注意してほしいのが、ブラウン管のうしろのモニター基板のところですね。〈高圧注意〉っていうシールがたくさん貼ってある部分です。特にアノードキャップという吸盤状のところは、高圧電流が流れているため、絶対に触ってはいけません!(写真参照)電源が入っているときはもちろん、コンセントを抜いた状態でも電気が残っているので、運が悪ければ死んでしまうこともあえります」

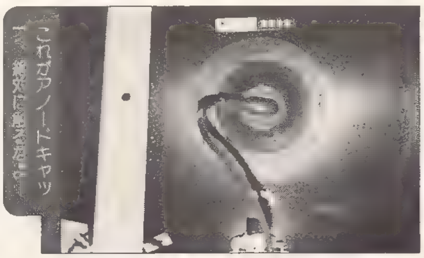
ゾーッ、気をつけなくてはいけませんね。それじゃあモニターのタテヨコの変換(ローテーション)のときはどうするんですか?

「モニターのまわりにはフレームというのがついてますので、そちらを持ってローテーションを行えば大丈夫です。ただ、電源を入れてからはやめたほうがいいですね。やるなら、電源を入れる前に、しかもゴム製の手袋をはめて行うと、より安心かと思います。ちなみに、ローテーションをやる際は、モニターをぶつけないように注意してくださいね。真空状になっているので、ちょっとでも割れてしまってそこから空気が入っただけで、モニターが駄目になってしまいますから。くれぐれも慎重に」






見て見て！筐体の中は意外にシンプルな構造。


これがアノードキャップ

いらなくなったらどうすればいい?

もしですね、筐体が不要になってしまったときはどうしたらよいんですか?

「まずお店に電話して、その筐体を買い取ってもらえるのなら、買い取りに出してください。もし買い取ってもらえない場合は、法律に基づいた形での廃棄方法で処理するようにしてください。間違っても、道に捨てるようなことは絶対にしては駄目ですからね」

とはいうものの、せっかく苦労して筐体を手に入れたのだから、一生モンのように愛着をもって接してほしいとは、長谷川さんの弁。

最後に長谷川さんが語る、筐体購入3ヵ条をここに記しておこう。

一、買う前に、自宅に筐体の置き場所があるのかよく考える。

二、メンテナンスは、できるだけ自分で行うようにして、しかもハードに強くなろう。

三、自分じゃ直せない故障、トラブルが発生したら、早めに修理に出そう。

以上の3点だ。これをわきまえたうえで、筐体購入に臨んでほしい。健闘を祈る。

※より詳しく知りたい方は、TAMAYA 03(3323)9911 担当 長谷川までご連絡を。

筐体導入までの手順
~(株) TAMAYAさんの場合~

TEL

↓

希望する筐体の在庫確認

↓

その筐体の価格、寸法、重さ、自宅の環境、置く場所の大きさ、玄関の寸法(マンション住まいの方は、通路・階段の広さも)、代金の支払い方法など、細部にわたって店員さんと念入りな打ち合わせ。機械に強いか弱いかもハッキリ伝えておこう

↓

条件面が成立したら、直接お店へ行って、希望した筐体の現物を自分の目で確かめてみよう。後悔しないためにもね

↓

配送日と配送方法を決める
①お店に配送から設置まですべて任せる
②配送は業者に任せて、設置等をお店の方に手伝ってもらう
③自分で車を用意し、お店に取りに行く

↓

配送。主に①と②のケースが多い

↓

商品到着

↓

配送方法に従って、筐体を設置

大型筐体導入の手引き

Step2

アウトランやスペースハリアーはやっぱりあの筐体じゃなきゃ！お悩みのあなたのために、なんと大型筐体の導入手順もお教えしましょう。でも、一筋縄ではいかないぞ！

ARCADER

筐体と同じ感覚では購入できないぞ

別名体感ゲームとも呼ばれている大型筐体のゲームには、ふつうの筐体のゲームでは味わえない、独特の魅力がある。いくらコンパネでプレイできたとしても、やっぱりあの動く筐体でないと実感がないという人も多いだろう。

そんなあなたのために、ここでは大型筐体導入の手順について、詳しく解説していくことにしよう。

しかし、最初にことわっておくが、大型筐体を導入するのは、本当に大変な作業である。ある程度、自分で筐体を組み立てることができるくらいの知識、もしくはそういった知識を身につけようという姿勢がないと、簡単にはオススメできない。

しかも大型筐体はハッキリいってデカイ！普段、ゲームセンターで見ているぶんにはそれほど意識しないだろうが、家庭に入れた途端、その大きさに驚愕することだろう。購入しようと思うのなら、4畳半の部屋を1つ用意するぐらいの覚悟で臨んでほしい。

まぁ、こんなふうに書いてしまうと、ちょっと気が引けちゃう人も多いかもしれないが、大型筐体の種類もいろいろあって、中にはボルトの抜き差しだけで設置が容易にできてしまうものもあるから、ハナッからあきらめることはないのだ。

機械を勉強する意味で、自分のレベルに合った大型筐体を購入することだってひとつの手だと思うし、あるいは、このゲームじゃなかったら買う意味がないという人がいたら、それはそれで、取り扱いマニュアルを手に入れるなどして、構造や組み立て方などを自分で理解しようとする前向きさが大事になってくる。

要は筐体と同じような感覚で大型筐体は手に入れるのは難しいということだ。

さすがに大型筐体ばかりは、すべてお店にお任せというわけにはいかない。たとえ全部やってもらったとしても、その設置料から筐体代、運送費まで足し算すると、莫大な金額になってしまう。どうしても大型筐体を購入したいと思ったら、自分で何とかしようとする積極的な姿勢が必要だ。そのうえで、わからないことがあったなら、お店の人だってアドバイスしてくれるしね。

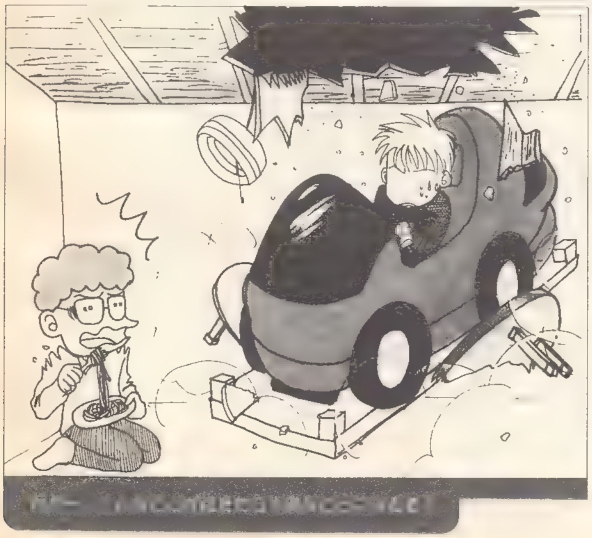


自宅の環境を、正直に伝えよう

前置きが長くなってしまったが、それでは購入の手順について説明していきたい。手順の流れとしては筐体購入といっしょなのだが、やっぱりあれだけの大きさとなると、より細かい確認作業が必要となってくる。

まずは電話して、自分が希望する大型筐体の在庫と価格の確認を行う。大型筐体の場合は基本的にそんなに多く在庫があるわけではないので、その点についてわきまえたうえで、電話してほしい。また価格に関しては、筐体以上に値幅があるため、必ず聞いておくこと。新しいものや希少価値の高いものだったりすると、100万円単位の買い物になってしまうからだ。

つづいて寸法、重さの確認。これがきわめて重要。大型筐体のサイズを聞く前に、まず自宅のどこに置くか、そのスペースはどれぐらいなのか、自宅の環境はどうなっているのか、床の状態はどうなのかなどをキチンと正直に伝えること。もしオンボロアパートの2階に、重さ350kgもするアウトランDXを持ち込んだりして、床が抜けちゃった

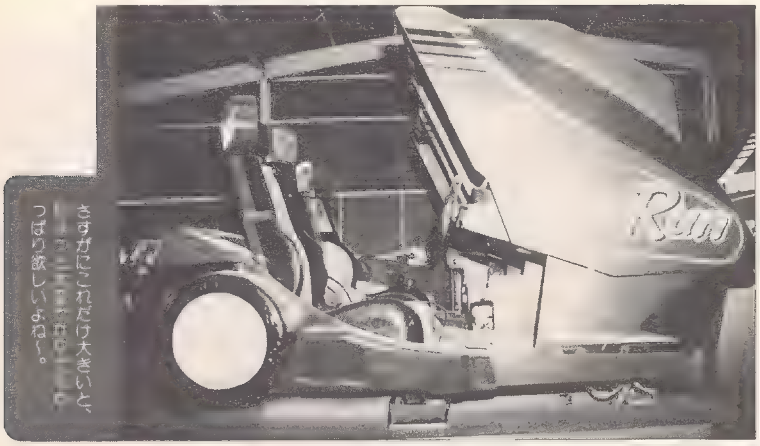


主な大型筐体のスペック一覧

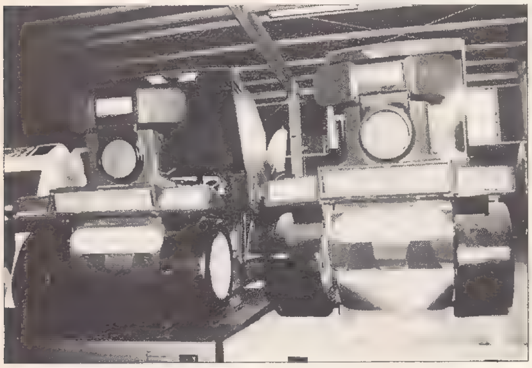
名称	メーカー	寸法・D×W×H(ミリ)	重さ(kg)
デイトナUSA ツイン	セガ	1617×1632×1814	475
エースドライバー SD	ナムコ	1700×1395×2050	332
サイバーサイクルズ SD	ナムコ	2010×1970×2100	440
WING WAR	セガ	1640×816×1775	470
バーチャレーシング DX	セガ	2600×1350×1760	400
ギャラクシーフォース ミドルDX	セガ	1750×1030×1700	250
ターミネーター2	タイトー	680×980×1840	175
アウトラン SD	セガ	1740×1130×1695	300
ハングオン SD	セガ	1570×630×1630	122
ダライアスII	タイトー	1840×1230×1650	244

※アップル調べ。価格等については、電話でお問い合わせください。TEL 054（248）7700

大型筐体導入の手引き



さすがにこれだけ大きいと、[illegible]つぱり欲しいよね〜。



りでもしたら大変なことになってしまうからね。

大型筐体を楽しむためにはそれなりの環境と条件が必要になってくる。その点に関しては、お店の方が自分の希望する大型筐体を自宅に導入できるかどうかをちゃんと判断してくれるはずだ。これには素直に応じよう。どうしても欲しいがために、ウソをついたりするようなことは、絶対にしないように!

環境、条件等がクリアされた段階で、いよいよ注文となるのだが、その前に、筐体購入のときと同様、わからないことや質問などはここで全部聞いておこう。一番いいのは、さっきも書いたけど、事前に取り扱いマニュアルなんかを取り寄せて、自分の知識レベルに合っているかどうかを見極めてみることだ。また、実物が見れるようならば、自分の目で確かめることも大切。

つぎに支払いだが、現金での支払いが一般的だ。まぁ、値段が値段だけに、クレジットカードでの分割払いをやっているお店もある。

そしていよいよ、事前に決められた日時に従い、配送となる。主にトラックを使ってが多い。友だちを3~4人用意して、万全の体制で設置に臨もう。

以上が、大型筐体購入の手順である。

ワンポイントアドバイス

最後に大型筐体を購入するうえでのワンポイントアドバイスを述べておきたい。

●大きさをよく確認すること

先ほどもいったように、大型筐体でいちばん重要なポイントとなるのが、大きさの確認だ。あくまで業務用だということを認識したうえで、自分の家で維持していけるのかどうかまで、よく考えてから決断すること。

●家族の理解を得ることが大事

家族といっしょに住んでいる人は、絶対に両親の理解が必要だ。だって、ある日突然、あんなデカイ機械が家にあったら、誰だって驚いてしまうに違いない。せっかく苦労して買ったのに、こんなのすぐに処分しなさーい!なんて怒鳴られたらたまらないもんね。両親には、事前に了解を得ておくことが大事。

●近所の迷惑にならないようにする

やっぱり動く大型筐体ともなると、震動も起きるし、音もそれなりに大きい。ボリュームを小さくして、くれぐれも近所迷惑にならないように気をつけよう。可動型の筐体なんかは震動もけっこう激しいので、注意が必要だ。

●故障が発生したら、すぐにお店に問い合わせしよう

中の機械や部品が壊れた際は、買ったお店にすぐに連絡するようにしよう。そうすればお店側のほうでメーカーに修理を依頼してくれる。間違っても直接メーカーに連絡しないように。

●種類としては、デラックスタイプ(一番でっかいやつ)よりも、スタンダードタイプやシットダウンタイプがオススメ

たとえば同じハングオンでも、デラックスタイプよりはシットダウンタイプ(ハンドルパネルだけを動かすタイプ)のほうが、場所をとらない。スペースの問題や震動のことを考えたら、少しでも小さいほうがいいし値段的にも安い。バーチャコップやオペレーションサンダーウルフのような、ガンシューティングものも、サイズ的には比較的小さい部類に入るので、こちらもオススメだ。

熱意と努力が大事

結論として、大型筐体を購入するには、それなりの熱意と努力が必要だということがわかっていただけただろうか。それでもどうしても手に入れたいという人は、大変かとは思うが、憧れの大型筐体導入を目指して頑張ってほしい。

大型筐体導入手順

TEL

↓

希望する大型筐体(ゲーム)の在庫確認

↓

その大型筐体の価格、寸法、重さ、自宅の環境、置く場所のスペースの大きさ、代金の支払い方法など、細部にわたって店員さんと念入りな打ち合わせ

↓

条件面が成立したら、配送日の確認

↓

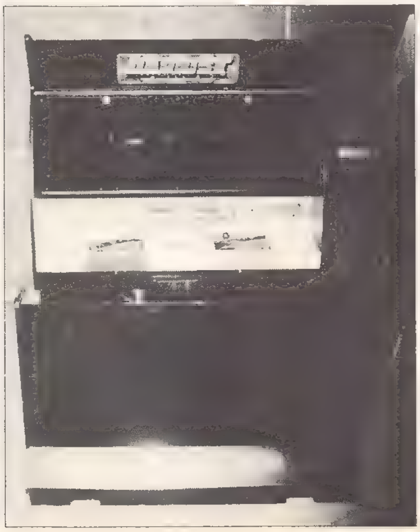
配送。大型筐体の場合は、主に業者によるトラック配送が多い

↓

商品到着

↓

大型筐体の移動、設置、分解、組み立てなどは、基本的に購入者が行う(別途料金で、店員さんがしてくれるところもある)



日曜基板工房
Do it yourself!

何でも自分でやる、その心掛けさえあれば、より楽しくなる基板の世界。

まずは電子工作の入口から紹介しよう。

当たり前の話だが、基板の扱いにまつわる様々な工作に必要な技術は、電子工作に必要な技術と等しい。

だから、これから説明することは、電子工作の基本ともいうべきものだ。

身につけて損はない。ぜひ道具を揃えて練習してみてほしい。まずは、電子工作にはどんな道具が必要かというところから説明しよう。

STEP1 道具を揃える

以下に挙げる道具は、電子工作で最低限欲しいものだ。

●**ハンダごて**…ハンダを溶かすコテ。20W～30Wのものが適している。セラミックヒーターを使用したものは、加熱が早く、消費電力も少ない。ちょっと普通のハンダごてよりも高いが、お勧め。

基板から部品を抜くようなときは熱量が欲しいから、出力切り換えできるものがあるといい。コテ先は、なるべく細いものを。

●**ハンダ**…特に注意することはない。普通のものでいい。

●**こて台**…熱くなったハンダを置いておく台。ハンダクリーナー一体型の、重いものがお勧め。絶対に揃えよう。

●**ハンダ吸い取り器(線)**…一度付けたハンダを取るための道具。吸い取り線は細い銅線を編んだリボンで、これを当てたうえからハンダごてで温めて、ハンダを吸い上げる。熱で部品を壊さないよう注意。吸い取り器の方は、バネの力で吸引する方式だ。便利なので、ちょっと高めなヒーター付きのものを買ってしまおう。



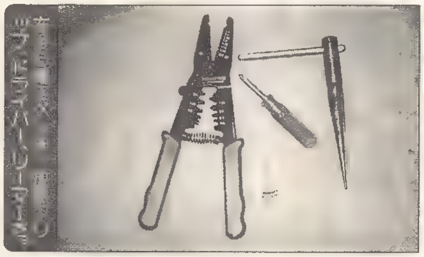
左からこて台、ハンダごて、ハンダ。

●**ニッパー**…導線を切断したり、被覆線を剥くのに使う。

●**ラジオペンチ**…用途はいろいろだが、ハンダ付けのときに熱くなる部品を持つのに使う。

●**電工ペンチ**…ファースン端子やギボシ端子を導線に圧着するのに使ったりする。

●**棒ヤスリ**…ケース加工の仕上げに使ったり、ハンダの乗りの悪い部品の表面を削ったりする。



左から[illegible]ドライバー、リーマー。

●**ハンドドリル**…ケースや基板に穴を開けるのに使う。

●**リーマー**…大きな穴を開けるのに使う。ハンドドリルでガイド穴を開けてから、これで広げる。

●**ハンドニブラー**…薄い鉄板やアルミ板に四角い穴を開けるときに使う。ハンドドリルによるガイド穴を開けてから使う。切り口はギザつくので、仕上げにヤスリがけをする。

●**ドライバー各種**…説明不要。

●**テスター**…通電チェックから電源の調整などなど、電子工作の要ともいうべき装置。安いものは安いが、できれば五千円程度のものが欲しい。



電子工作の必需品、テスター。ちょっと奮発してしまおう。

必要な道具の解説が終わったところで、以下電子工作の基本中の基本、ハンダごての使い方とテスターの使い方を解説し、本項の締めにしたい。

専門書がたくさん出ているので、興味があったら読んでみるといいだろう。

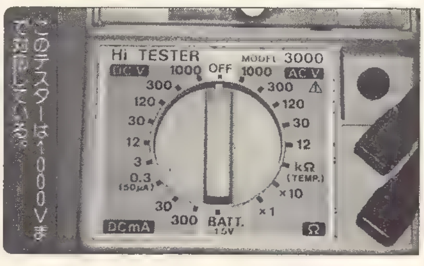
STEP2 テスターを使う

簡単なテスターの使い方

テスターは、電圧、電流、抵抗を、±2本のテストリード棒を、測定するべき位置に当てがって測定する道具だ。

テスター中央にあるレンジ切り換えスイッチを切り換えることによって、上記のものが測定できるようになっている。スイッチの位置がDCVの範囲なら直流電圧が、ACVの範囲なら交流電圧が、DCmAの範囲なら直流電流が、Ωの範囲なら抵抗が測定できる。スイッチの各位置に振られている数字は、メーターが振り切ったところがいくつなのかを示している。

例えばスイッチの位置に50Vとあれば、メーターが振り切ったところがちょうど50Vになるという意味だ。



このテスターは1000Vまで対応している。

また、導電チェック、すなわち電気が通るかどうかを調べるときは、抵抗を測る位置にスイッチを切り換える。

メーターが反応すれば、導電するということだ。

抵抗や導電チェックをするには電池が必要だ。反応しなくなったら電池をかえよう。

テスター使用上の注意点

テスターで電圧や電流などを測るときは、メーターが振り切れないようなスイッチの位置にしておくこと。50Vの電圧がかかっているところを測るときに、スイッチの位置が10Vになっていたら、ヒューズが飛んでしまう。

どんな電圧がかかり、どんな電流が流れているか分からないときは、一番大きな数字の位置にスイッチを合わせて、徐々に小さくしていくといい。

その他注意しなければならないのは、リード線を逆につながないことだ。逆だとメーターが壊れてしまうことも。

それから、抵抗を測る前にはリード線の±を接触させ、0Ωアジャストつまみを回して、ちょうどメーターが振り切ったところ、すなわち0Ωに合わせることが必要。テスターを使う前の心掛けだ。



0Ω調整は、[illegible]。

デジタルとアナログの違い

テスターには、メーター部がデジタルのものと、アナログのものがある。

軽さ、小ささではデジタルが勝るが、使いやすさで勝るアナログを選びたい。

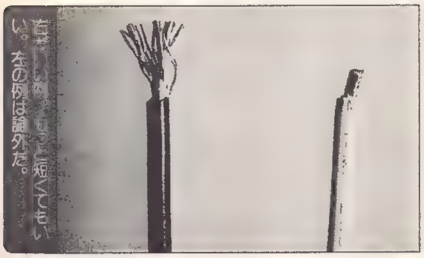
アナログの長所は、値の変化が手にとるように分かる点。また、抵抗の測定などを除いて電池が不要のため、電池の減りが少ないことだ。

デジタルだと、数値の変化を感覚的に変化をとらえづらいし、全ての動作で電池を消費するため、電池交換が頻繁になりがちなのだ。

STEP3 ハンダごてを使いこなす

手にすりゃ世界が広がるぞ!!

電子工作の中で最も重要な技術、ハンダ付けについて解説しよう。唐突だが、うまいハンダ付けとは、
1、短時間
2、少ない量
3、少ない面積
でハンダ付けすることだ。
なぜなら、
1、長時間部品を温めると、部品が熱で壊れてしまう。
2、大量のハンダを使うと、マズいところに流れて、ショートしてしまったり、隣りのハンダとくっついて、ブリッジという状態になってしまったりする。
3、被覆線をハンダ付けするときに、強度を得ようとあまり被覆を剥きすぎると、中のヨリ線、すなわち細い導線をより合わせた導線がバラけて、隣りとショートしてしまう。
という結果を生むことになるからだ。


短くてもいい。左の例は論外だ。

こういったことを起こさないためには、手際のよさが重要になってくる。
実際にハンダ付けするまでの手順を紹介していこう。

ハンダ付けの手順①

目的：ハーネス作成のため、被覆線をカードエッジコネクタにハンダ付けする。

①被覆線を剥く
ラジオペンチや、電工ペンチ、ワイヤーストリッパーなどで、2㎜から3㎜被覆を剥く。決して剥き過ぎないこと。
剥くのは1㎜程度でもいい。ハンダごての熱で被覆が収縮するため、それくらいがちょうどいいのだ。

②予備ハンダ


ワイヤーストリッパーだと面白いように剥ける。

剥いた被覆線の先に、ハンダを染み込ませる。終わったら、今度はカードエッジコネクタのしかるべき端子にハンダをつける。ハンダがうまく馴染んでくれない場合は、ヤスリなどで軽く表面をこすって荒らすと乗りやすくなる。

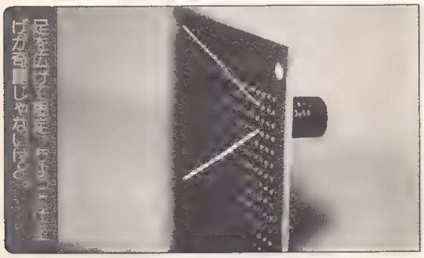
③被覆線とコネクタを接合
予備ハンダをしたため、手に持つのはハンダごてと被覆線のみでいい。被覆線とエッジコネクタを接触させて、ハンダごてで温める。じきに溶け合うから、すぐにハンダごてを放し、冷えるまで固定しておく。何事も温めすぎは禁物。
と、こんな感じだ。全然難しくないだろう。今度は基板にハンダ付けする手順を説明しよう。


予備ハンダをしているところ。こうすればあとが非常に楽だ。

ハンダ付けの手順②

目的：電子キットを作成するため、部品を基板にハンダ付けする

①部品を基板の穴に通す
部品の足を基板の表から穴に通し、足を広げ気味にするか、パーツショップで入手できる放熱クリップで、ハンダ付けしない方の足を挟んで固定する。

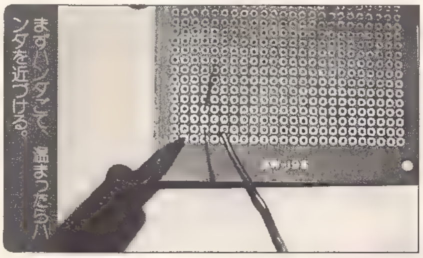

足を広げて固定。[illegible]げが容易じゃないけど。

②部品を温める
基板の裏から、部品の足が飛び出ている所の根元にハンダごてを当てて、基板のパターンと、部品を温める。

③ハンダを近づける
基板と部品がほどよく温まったら、ハンダを近づける。

④ハンダを離す
ハンダが溶け出したら、すぐにハンダを離す。

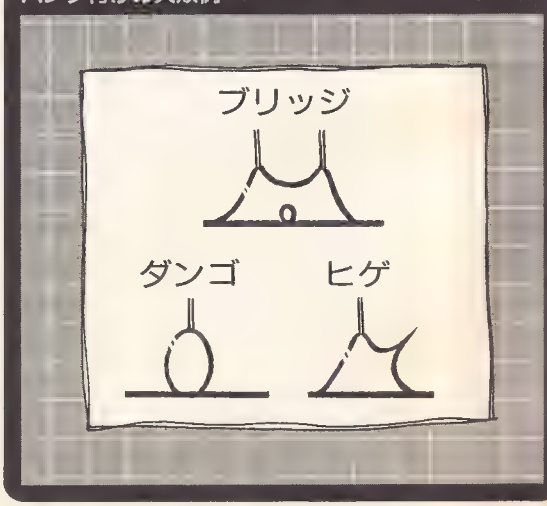
⑤ハンダごてを離す
溶けたハンダがいき渡ったら、ハンダごてを離す
ハンダ部品の足を中心とした富士山の形になっていれば大成功。


まずハンダごてで、温まったらハンダを近づける。

ハンダ付けの失敗例

◆ブリッジ
ハンダの量が多すぎるのが原因、またはハンダごてが太すぎる。
◆ダンゴ
ハンダが温まっていないか、ハンダの量が多すぎるのが原因。
◆ヒゲ
ハンダの温めすぎが原因。

ハンダ付けの失敗例

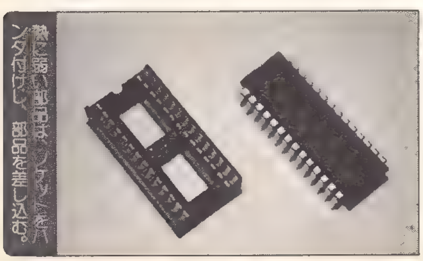


ハンダごてのメンテナンス

ハンダごては、使っていると表面に酸化膜が張ってしまい、ハンダの乗りが悪くなる。昔は、こうなったらヤスリで削ると教えていたが、最近のハンダごてはコテ先に特殊なメッキがしてあり、よほどのことがない限り、酸化膜が張ってきたら、コテクリーナーで拭いてやれば大丈夫だ。
そして、使ったあとは電源を抜く前にハンダを塗りたくるようにして、メッキしてやる。これを心掛ければ、コテ先は長持ちする。しかし、結局のところ消耗品だ。コテ先だけで売っているから、使いにくいコテ先が原因で失敗するよりは、どんどん新しくするのが一番いいかもしれない。

ワンポイントアドバイス

半導体を使った部品であるトランジスタ、ダイオード、ICや電解コンデンサーは熱に弱い。ハンダ付けの際は部品の足をラジオペンチで挟んで放熱してやるといい。ICなどは、サイズの合うソケットをハンダ付けして、あとで差し込むようにすれば、熱による故障が防げる。なかなかハンダ付けがうまくいかなかったら、一度時間をおいて冷やしてから再チャレンジ。


熱に弱い部品は、ソケットをハンダ付けし、部品を差し込む。

ハーネスを理解する

真のアーケーダーへの第一歩

ハーネスとは、基板とコントロールボックスを結ぶ大事な役割があると前述したが。
具体的にどんな役割があるか、ということを、実際の規格表を交えながら説明していこう。

理解すると、どう得をするか

ハーネスがどんなものかを理解すると、基板をやっていくうえで問題になるハーネス関係のトラブルが、自分で解決できるようになるのだ。知って損はないぞ。

端子内容の実際

では、今では標準型式となったJAMMA規格表を見ながら説明をすすめていこう。

まずは規格表の見方から説明する。

最初に注目してほしいのは、表の上端にあるハンダ面、部品面という文字だ。

これは、5Pで少し触れたように、要するに基板の表裏を表す言葉だ。

手元に基板があるなら、ちょっと観察してみよう。

1枚基板なら、基板の片面に部品が並び、もう反対側には部品はほとんどなく、ハンダ付けされた部品の足が並んでいることだろう。前者を部品面といい、後者はハンダ面という。部品面を便宜上表と呼ぶことが多い。基板のエッジコネクタは、各面に28本のピン、両面で56本のピンで構成されている（JAMMA規格である限り、このコネクタのサイズ、ピン数、ピンの役目が統一されているわけだ）。

では、表を見ていくことにしよう。

・GND

GNDというのは、ケーブルを接続するために最も基本となる部分だ。例えば部品面の22番とGNDがつながれば1PのAボタンが押されたことになるといった具合だ。

・+5V、+12V

これは基板に電源を供給するものだ。ゲーム基板では1Cの駆動や画面出力などそれぞれ違った電力を要求するものがあるために、このように複数の電源を必要とするのだ。

・コインカウンター、コインスイッチ

コントロールボックスのコインスイッチを押す（ゲームセンターではコインを入れる）とクレジットが入るわけだが、そのときに使われるのがこのコインスイッチだ。ここに電気が通るとクレジットがひとつ追加される。

コインカウンターというのはゲームセンターにおいて、コインスイッチと連動してコインの数を数えるために筐体の中にあるカウンターだ（基板には付いていない）。コインの数を数える必要のない家庭でのプレイではコインカウンター端子は無視してしまってもいい。

・サービススイッチ

これもコインスイッチと同様にクレジットを入れるためのもの。コインスイッチと何が違うかというと、サービススイッチはコインカウンターを動かさないということ。ゲームセンターで、コインが飲み込まれてしまったマシンを店員が開けてクレジットを追加するスイッチを押して何やらスイッチを押す…なんて光景を見たことがある人も多いだろう。このとき押されているのがこれだ。

こういう状況下でクレジットを入れる際にコインカウンターが動いてしまうとコインの集計のときに不都合が生じるためにコインカウンターを動かさないサービススイッチというものが必要になってくるわけだ。コインでのトラブルや、コインカウンターを必要としない家庭でのプレイにおいては無視してしまってもいいものだ。

・VIDEO R/G/B/SYNC/GND

これはもちろん画面出力のためのものだ。光の三原色である赤、緑、青がそれぞれR/G/Bで表される。SYNCというのは同期信号の出力だ。

・テストスイッチ

通常、コインの設定や難易度調整などの設定をディップスイッチで行うが、その代わりにちょうど家庭用ゲーム機でのオプション画面のように画面上でこれらの設定を行うものがある（と言うより、最近ではこれが主流である）。この画面を呼び出すために使うのがこれだ。ただし、こういったテストスイッチは基板上についているのが一般的である。

・スタートスイッチ

クレジットが入った状態でこれを押せばゲームがスタートする。通常は1Pと2Pの2つがある。

・UP/DOWN/RIGHT/LEFT

これらの端子からジョイスティックへと接続される。

・Aボタン/Bボタン/Cボタン

ここはもちろんショットボタンへとつながるものだ。JAMMA規格ではショットボタンは1P、2Pそれぞれ最大3つまで扱えることがわかる。

JAMMA規格がサポートしていないものについて

ここまではJAMMAがサポートしているものについての説明だったが、JAMMA規格が登場する以前のものや、特殊な操作系を必要とするものについて説明していこう。

・4つ以上のボタン

JAMMA規格では、ボタンは3つまでしか扱えないと前に書いたが、例えば格闘ゲームのように6個のボタンが必要なものについてはそのままJAMMAハーネスだけつないだのではパンチしか出せない（笑）ので、基板上のソケットからコネクターを接続する。6ボタン仕様のコントロールボックスを持っている人は裏に端子やケーブルが出ているだろう。このケーブルが見られるようになったのは比較的最近なので、ほぼ統一されてはいるが、CPシステムIIなどは違っていたりするのでちょっと注意が必要だ。

格闘ゲームのキックボタンがこれに割り当てられているため、キックケーブルとかキ

図1 JAMMA規格表の一例（セーラームーン）

	半田面 SOLDER SIDE	部品名 COMPONENT SIDE	
A	GND	GND	1
B	GND	GND	2
C	+5V	+5V	3
D	+5V	+5V	4
E	NC	NC	5
F	+12V	+12V	6
H	—	—	7
J	COIN COUNTER 2	COIN COUNTER 1	8
K	NC	NC	9
L	SP(−)	SP(+)	10
M	NC	NC	11
N	VIDEO GREEN	VIDEO RED	12
P	VIDEO SYNC	VIDEO BLUE	13
R	SERVICE SW	VIDEO GND	14
S	NC	TEST SW	15
T	COIN SW 2	COIN SW 1	16
U	START SW 2	START SW 1	17
V	2P UP	1P UP	18
W	2P DOWN	1P DOWN	19
X	2P LEFT	1P LEFT	20
Y	2P RIGHT	1P RIGHT	21
Z	2P A-BUTTON	1P A-BUTTON	22
a	2P B-BUTTON	1P B-BUTTON	23
b	2P C-BUTTON	1P C-BUTTON	24
c	NC	NC	25
d	NC	NC	26
e	GND	GND	27
f	GND	GND	28

ックハーネスなんて呼ばれている。

・ステレオ音声出力

JAMMA規格ではスピーカー端子はひとつしかサポー



JAMMAが[illegible]らないものだ。

トされていないが、ステレオで音声出力ができる基板もある。例えば『ゼクセクス』（コナミ）などがそれに当たる。この場合も6ボタンのときのように、基板から直接取り出す必要がある。この場合、ケーブルをつなぐだけではなく、設定画面や基板上のスイッチでステレオ出力モードに変更しておく必要がある。

JAMMA規格以外のハーネス

JAMMA規格が登場したのは'87年ごろ。つまりそれ以前はハーネスに互換性はない。それはなぜかというと、そのころまでは基板だけの流通というものが一般的ではなく、筐体と一体での流通が一般的であったため、互換性を考える必要がなかったのだ。

しかし、一般的な筐体は基板を交換すればそのまま使うことができるので、しだいに基板だけの流通が一般的になってきて、互換性があればハーネスもそのまま使えるということでJAMMA規格というものが登場したのだ。

だが、それ以前の基板ではJAMMAさえあれば何でもつながるというわけではない。ここではそれらのゲームについて紹介する。

・古いゲーム

あたりまえだが、JAMMA規格登場以前のものは互換性は全くない。辛うじて同年代の同メーカーであれば同じハーネスを流用したりできることもある。例えば同じナムコの『ディグダグ』と『ギャラガ』は同じハーネスでいける。ちなみにこれはエッジコネクタではなく別のコネクタから画面出力を行うちょっと変わったものだ。

こういう古いものはそれ専用にハーネスを用意する必要がある。

・特殊な操作系のもの

JAMMA規格がサポート

図2 旧ナムコハーネス表（ギャラガ）

G コネクター

ハンダ面			部品面
GND	1	A	GND
SOUND (+)	2	B	SOUND (−)
	3	C	
2Pスタートランプ	4	D	1Pスタートランプ
+12V	5	E	+12V
+5V	6	F	+5V
GND	7	H	GND
テスト	8	J	サービス
(COIN2)	9	K	COIN1
2P START	10	L	1P START
2P FIRE	11	M	1P FIRE
2P LEFT	12	N	1P LEFT
2P DOWN	13	P	1P DOWN
2P RIGHT	14	R	1P RIGHT
2P UP	15	S	1P UP
	16	T	
	17	U	
	18	V	
	19	W	
	20	X	
TABLE(GND)	21	Y	
GND	22	Z	GND

V コネクター

1	VIDEO RED
2	VIDEO GREEN
3	VIDEO BLUE
4	VIDEO SYNC
5	VIDEO GND
6	

P コネクター

1	+12V
2	GEN
3	+5V

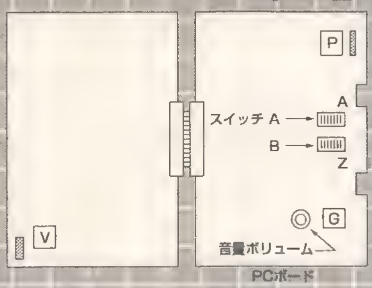


図3 JAMMA変形0レバー3ボタン（ニューマンアスレチック）

JAMMAエッジコネクター(56P 3.96mmピッチ)

ハンダ面	端子番号		部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
	E	5	
+12V	F	6	+12V
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
コインカウンター2	J	8	コインカウンター1
	K	9	コインロックアウト1
スピーカー(−)	L	10	スピーカー(+)
オーディオ(GND)	M	11	オーディオ(+)
ビデオGREEN	N	12	ビデオRED
ビデオSYNC	P	13	ビデオBLUE
サービススイッチ	R	14	ビデオGND
	S	15	テストスイッチ
コインスイッチ2	T	16	コインスイッチ1
2Pスタートスイッチ	U	17	1Pスタートスイッチ
	V	18	
	W	19	
	X	20	
	Y	21	
2Pボタンスイッチ1	Z	22	1Pボタンスイッチ1
2Pボタンスイッチ2	a	23	1Pボタンスイッチ2
2Pボタンスイッチ3	b	24	1Pボタンスイッチ3
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

拡張エッジコネクター(48P 2.54mm ピッチ)

ハンダ面	端子番号		部品面
スピーカーR(−)	A1	B1	スピーカーR(+)
ヘッドフォンR	A2	B2	ヘッドフォンL
4Pスタートスイッチ	A3	B3	ヘッドフォンGND
	A4	B4	
誤挿入防止キー	A5	B5	誤挿入防止キー
	A6	B6	
	A7	B7	
4Pボタンスイッチ1	A8	B8	4Pボタンスイッチ2
VCC	A9	B9	GND
VCC	A10	B10	GND
	A11	B11	
	A12	B12	
	A13	B13	4Pボタンスイッチ3
	A14	B14	
コインスイッチ3	A15	B15	コインスイッチ4
コインカウンター3	A16	B16	コインカウンター4
VCC	A17	B17	GND
VCC	A18	B18	GND
3Pボタンスイッチ3	A19	B19	3Pボタンスイッチ2
3Pボタンスイッチ1	A20	B20	
	A21	B21	
	A22	B22	3Pスタートスイッチ
	A23	B23	
	A24	B24	

している1レバー3ボタン以外の操作系のものも特殊なハーネスが必要になる。例えばトラックボールなどを使用するものや麻雀ゲームなどだ。

ただし例外的にクイズゲームはJAMMAハーネスがそのまま使える場合が多い。その場合はレバーの上・下・左・右がそれぞれ1・2・3・4に割り当てられる。だけど使いづらいのでクイズ用ハーネスを用意した方がいいぞ(笑)。

・特殊な電源を必要とするもの

これは大型筐体のゲームなどに多いのだが、通常の+5Vや+12Vといった電源以外を必要とする基板もある。バブルシステムという特殊な基板を使う『グラディウス』などは−12Vというちょっと変わった電源が必要になる。この場合はハーネスだけでなく、−12Vに対応した電源も必要になってくる。

・セガのシステム16／システム24

セガのシステム16やシステム24は、JAMMA規格登場後のものにもかかわらず、なぜかJAMMA規格ではないので注意が必要だ。それ以降のシステム18などはJAMMAのハーネスを使うことができる。

ハーネスを自作してみる

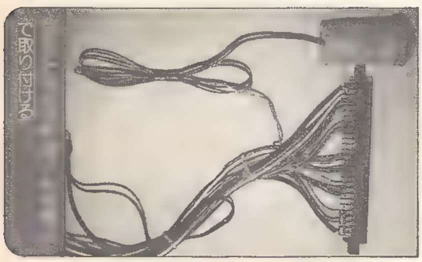
基板を買った店では大抵ハーネスを別料金でつけてくれる。この料金は大体3千円前後。だけど、これを自分でやれば数百円の予算で済ますことができるのだ。

基板ショップで56ピンのコネクターと自分のコントロールボックスにあったコネクタ(36ピンというのが一般的かな?)を買って来てコントロールボックス側のコネクターと基板側のコネクター同士をつないでやればいいだけのことだ。例えばコネクタの+5Vを基板側の+5Vといった感じですべてつないでやればいい。ただし、GNDや電源関係は通常よりも太い線を使うようにする。もちろん、コインカウンターやサービススイッチなどはつなぐ必要はない。



一度は自作してみよう。

もし、テストスイッチがほしいという場合は基板側コネクタのテストスイッチの端子(JAMMAの場合は部品面の15番)とコントロールボックス側のコネクタのGNDとを接続して、間にスイッチを入れればいい。そのボタンを押せばテストモードに入れるぞ。



で取り付ける

注意点としては接続ミスがないようにするのはもちろんのこと、ハンダ付けする際に、ハンダが隣のピンにはみ出したり、隣と接触しないように注意すること。これに気がつかないで接続してしまうと最悪の場合基板を壊してしまう。自信がない人は素直にプロに任せてしまう方がいいかもしれない。

逆差しに注意!

ハーネスを作ったときだけではなく、ハーネスを差すときにも細心の注意を払わなくてはならない。絶対にやってはいけないのがこの逆差しである。JAMMAのハーネス表に話は戻るが、部品面と半田面の7番目の部分には何も記載されていない。これは「何

図4 麻雀ハーネス表(マージャンレモンエンジェル)

エッジ コネクタ

半田面			部品面
1P・2P ③	1	2	1P・2P ②
1P・2P ⑥	3	4	1P・2P ⑩
1P・2P ⑦	5	6	
	7	8	コインカウンタ
GND	9	10	GND
	11	12	
サービススイッチ	13	14	
RED	15	16	GREEN
BLUE	17	18	SYNC
スピーカー	19	20	
1P ④	21	22	2P ④
1P ⑤	23	24	2P ⑤
1P ⑧	25	26	2P ⑧
1P ⑨	27	28	2P ⑨
1P ⑪	29	30	2P ⑪
1P ①	31	32	2P ①
	33	34	コインセンサー
	35	36	
GND	37	38	GND
GND	39	40	GND
+5V	41	42	+5V
+5V	43	44	+5V
+12V	45	46	+12V
	47	48	
+5V	49	50	+5V
+5V	51	52	+5V
GND	53	54	GND
GND	55	56	GND

KEY マトリックス

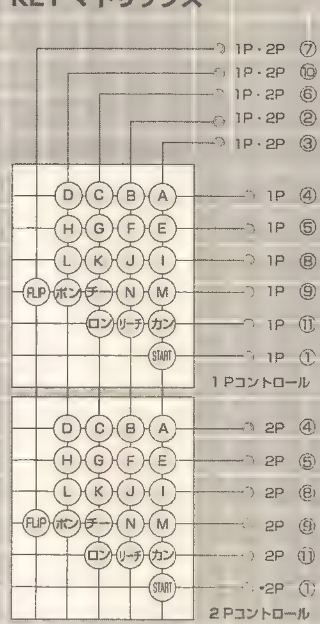
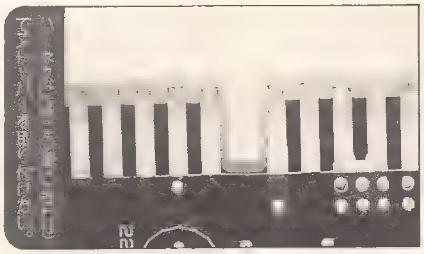
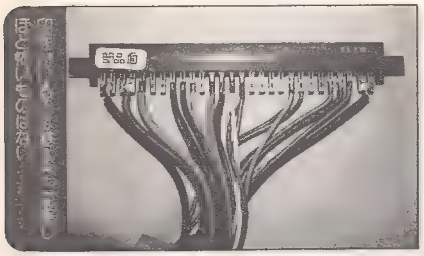


図5 SEGAハーネス表(カルテット2)

部品面			半田面
GND	28	f	GND
GND	27	e	GND
BLUE	26	d	COMP SYNC
RED	25	c	GREEN
(+)SPEAKER	24	b	SPEAKER(−)
SERVICE	23	a	NOT USED
TEST	22	Z	NOT USED
COIN 2	21	Y	2P START
COIN 1	20	X	1P START
NOT USED	19	W	NOT USED
NOT USED	18	V	NOT USED
NOT USED	17	U	NOT USED
NOT USED	16	T	NOT USED
1P LEFT	15	S	2P LEFT
1P RIGHT	14	R	2P RIGHT
1P UP	13	P	2P UP
1P DOWN	12	N	2P DOWN
NOT USED	11	M	NOT USED
1P SHOOT	10	L	2P SHOOT
1P JUMP	9	K	2P JUMP
NOT USED	8	J	NOT USED
NOT USED	7	H	NOT USED
COIN METER 1	6	F	COIN METER 2
+12V	5	E	+12V
+ 5V	4	D	+ 5V
+ 5V	3	C	+ 5V
GND	2	B	GND
GND	1	A	GND

もつながない」という意味ではなく（未使用は「NC」と記載されている）基板側のここにはピンがなく、切れ目が入っている。ハーネス側のここは埋まっていて、ちょうどぴったりはまるようになっており、逆に差してしまう心配はない…というのはゲームセンターで使われる場合で、基板ショップで作ってもらうハーネスにこれがついていることはあまりない。しかし、親切な店ならどちらを上にすればいいかという印をつけてくれるので、そちらを上にしてコネクターに接続すればいい。
もしも逆に差してしまったら、どういうことが起きるかというと、ICやコンデンサに異常な電流が流れ、ICのデータが破壊されたり、コンデンサーが壊れて中の電解液が基板について回路を破壊してしまったりするのだ。こうなってしまうと修復はほぼ不可能。コントロールボックスにはヒューズがついているのでこういった事故はある程度防げるものの完全ではない。やはり普段から必ずハーネスの上下を確かめてからスイッチを入れるという習慣を身につけておこう。特に新しく基板を買ってきて浮かれているときなんて要注意だ。

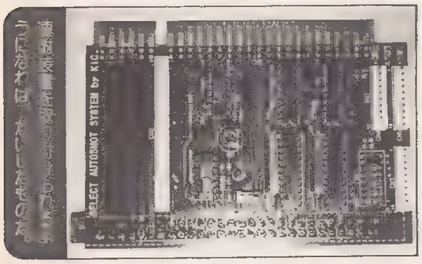




ハーネスの製作 応用編

ハーネスについてわかったら、それを基にいろいろと応用することで、機能の拡張をすることができるぞ。

・連射装置
例えば基板ショップで連射装置を売っていたりすることがあるが、これをボタンとGNDの間につないでやればボタンに連射をつけることができる。でもコントロールボックスの場合は大抵標準装備だけど。



・RGB出力
コントロールボックス経由でビデオ端子からテレビに出力した映像というのは本来の映像よりもきれいには映らない。これをハーネスからRGB信号を横取りしてRGB対応のディスプレイにつないでやると、一つ一つのドットがはっきりした非常に美しい映像でプレイを楽しむことができる。ただしRGB対応ディスプレイといっても15キロヘルツ出力ができるディスプレイに限られてしまう。例えばPC－98の24キロヘルツ専用のディスプレイは15キロヘルツが出せないため使用はできない。（24キロヘルツで出力をするシステム24やモデル2（笑）などは逆に15キロヘルツのモニタでは出力できない）

・縦画面変換
アーケードゲームでは通常の横画面のゲームのほかにモニターを縦に使用するゲームがあるのはご存じの通りだ。だからといって家庭用のテレビを立ててしまうのは故障の原因となる（アーケードゲームでこれが許されるのはそういう状況を予測して作られているため）。かといって画面の出力を90度回転させるというのは画面出力の原理上無理なので操作系だけ変えて横画面のゲームとしてプレイしようというもの。これはハーネスとコントロールボックスの間にもう一つハーネスをつけるという形式がやりやすい。その中間のハーネスで何をするかというと、GNDや電源などはそのままつなぎ、ジョイスティック関係の出力を変えてやるのだ。例えばレバーが上に入ったときに左に、レバー右で上につながるようにすればそのまま縦画面ゲームをプレイすることが可能だ。
とまあこんな感じで、どの信号がどういう役割をしていて、その信号がエッジコネクターのどこにきているかということが理解できれば、こういうものをつなぎたい、こういうところが調子悪い、というときに、対応の仕方も分かってくるだろう。

図6 KIC旧ハーネス

（メインコネクター配線図）

上面	2P ①	2P 左	2P 右	赤	1P 1	クレジット		2P 下	1P 下	(+) 5V	2P ③	1P ③	(−) 5V	(+) 12V	スピーカー(+)	(GND)	(GND)	(GND)
下面	TV S	TV 緑	TV 青	1P 左	1P 右	1P スタート	2P スタート	2P ②	1P 2	(+ 5V	2P 上	1P 上	(−) 5V	(+) 12V	スピーカー(−)	(GND)	(GND)	(GND)

トラブル解消法

さて、コントローラーが効かなくなった、映像が変だというときに、どういう対処をすればいいか、ということについてちょっと説明しよう。
といっても、ハーネスまわりのトラブルといえば、自作でない限り断線しかありえないのだが。
断線のチェックを調べるには、テスターを使うのが最も手っ取り早い。
まずテスターを導電チェックモードか、抵抗測定モードに合わせて、各端子からの導電を調べていく。
実際の導電チェック方法を、RGBモニターの映りがおかしいときの対処方法を例にとって説明しよう。
まずは基板のエッジコネクタとモニター接続ケーブルの先端の対応する端子にリード棒を押し当て、導電をチェック。問題があるようなら範囲を狭めて、基板のエッジコネクタからコントロールボックスのカードエッジコネクタの、対応する端子の間の導電をチェック。ここでも問題があるようなら、ハーネスが怪しいということになる。
ハンダ付け部分を調べて問題ないようなら、ケーブル自体の断線が考えられるから、ケーブルを取り替えてみる。
といった感じで、問題のある個所を洗い出していくわけだ。どこか故障したら、こんな感じで対応してみよう。

連射・同時押し回路を作ろう

アーケーダー回路工作入門

Entering

回路の知識なんてなくたってOK！回路図の通りに組み立てるだけで、誰でもすぐに自分だけの回路をつくれるぞ。

担当：出戻りDNZ

回路の世界へようこそ

さて、ここまでに電子工作の初歩の初歩と、ハーネスについての知識が多少はついたかな？

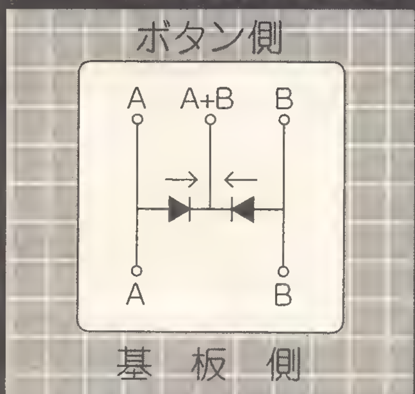
ハーネスには、どんな働きがあって、どんなことができそうか、ということぐらいは思いを馳せてもらえただろうか。この項では、それを一歩発展させて、自分で様々な回路をつくってしまう、というステージまで、君を導いてしんぜよう。といっても、難しいことなんて全然ない。回路図通りに作って接続すれば、問題なく動く！ただし、回路そのものの解説は割愛する。勉強するなら、トランジスタ技術誌の別冊を読むといい。

まずは小手調べの同時押し回路から

この記事は、読んで回路を作ってみるだけならとっても簡単に理解できるはずだ。見て、作って、納得すればいい。理解はその後だ。まずは一番簡単な同時押し回路からいってみよう。

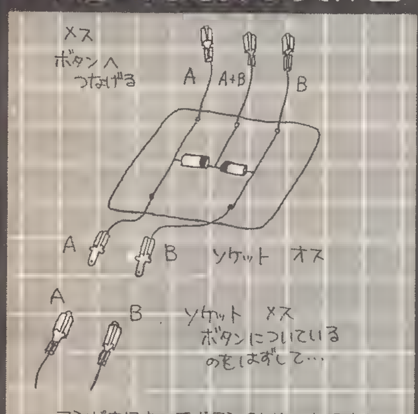
図A1を見てほしい。これは2つのボタンの同時押し回路だ。A、Bボタンそれぞれから配線を分配させてA+Bを作っているのだが、この矢印みたいなのは電流の流れを片方に限定する素子ダイオードである。ダイオードがないと、どのボタンを押しても同時押しになってしまうのだ。

図A1　同時押し回路



同時押し回路の基本形。何もボタンだけではなく、いろいろ応用が効くぞ。

図A2　同時押し実体図



コンパネによってボタンのソケットの大きさが違うことがある。

同時押しボタンの実用例について

図A2を見てほしい。最近のコンパネは6ボタンの筐体が多い。それ以下のボタンしか使用しないゲームでは、このように、A+Bボタンを使っていないボタンにつなげてしまうのがいい。もしボタンが余ってないならば、1Pスタートボタンを A+B+スタートボタンにしてしまえばOK。普通にスタートできるし、その後はスタートボタンをA+Bとして使える。また、レバー横+ボタンということも可能だ。いろいろ試そう。

続いて連射装置の製作に入ろう。

ちょっと高度な連射装置

連射装置には、どんな性能が必要なのだろう。そんなことを考えたことがあるかな？連射装置というのは、簡単な発振回路で、ボタンをON・OFFさせる構造となっている。世間にはいろんな回路が出回っているが、大別して2タイプある。すなわち、

①周波数、すなわち連射スピードを可変できるもの
②とにかく最高の連射スピードを求めるもの

の2つである。①は色々なゲームに使用できるのが強み。シューティングでも設定次第で、超速い連射よりかえって使えることもある。

だが、連射スピードを限界近くにすると弾の出方にうねりが生じることもあり、プレイヤー泣かせともいえる。

②はとにかく速いのが利点。モニターの垂直同期信号（約60HZ）を元にした発振なので、常に最高速を維持できる。

一部のゲーム（表参照）はシンクロより周波数可変回路の方が有効だが、マクロスⅡやダライアス外伝はシンクロが有効で、格闘ゲームではシンクロの方が確実に攻略をパターン化できる。

家庭で使う場合は、あえて普通の連射装置をお勧めする。その理由は、一つ製作すれば色々なゲームに使えて便利だからだ。シンクロも周波数を変更できるが、最高速か1／2倍速、といった感じで、イマイチ使いづらいのだ。

表1　連射回路の相性

周波数可変回路	シンクロ回路
特に向いているゲーム(例)	特に向いているゲーム(例)
トライゴン(コナミ) バイパーフェイズ1(セイブ) など	マクロスⅡ(バンプレスト) ダライアス外伝(タイトー) 格闘ゲーム系 など
不向きなゲーム(例)	不向きなゲーム(例)
特になし	トライゴン(コナミ) バイパーPHASE1(セイブ) など

トライゴンのように速すぎない連射速度がちょうどいいものもたまにある。

これがノーマル連射装置の全貌だ

図B1、B2は回路図と接続例だ。必要パーツも表にしたので見てくれ。割と簡単な回路だが、注意してほしいこともある。まずこの回路を直接基板にハンダづけしないこと！カードエッジコネクターのオスとメスを直接ハンダづけして（図B3参照）中間コネクターを作り、そこから5VとGNDを取るようにする。

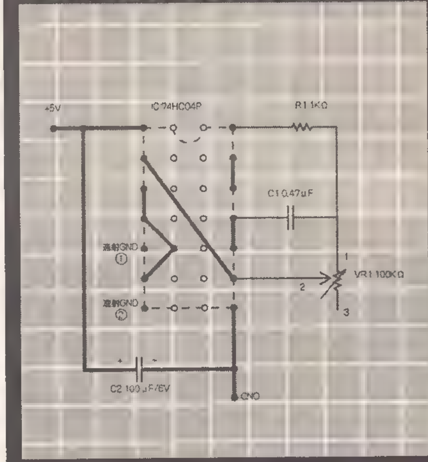
連射GNDは回路からケーブルで伸ばし、その先にソケットコンタクト（メス）を付けておく。連射させたいボタンのGNDを連射GNDに付け替えれば連射ボタンになる（図B4参照）。また、連射ボタンと通常ボタンの両方欲しいときは図B5のようにすればOKだ。

完成後は、ボリュームの役目をするVRのつまみ部分以外はガムテープなどで絶縁しよう。ショートを防ぐためだ。

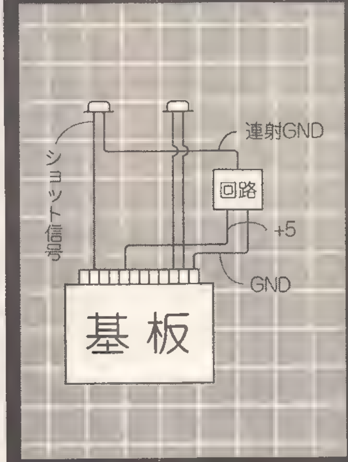
接続も終了したら、ショットを押しながらVRを調節。メガネ用の精密ドライバーがあると便利だ。この連射装置の使い易さはバツグンなので、是非一度使っていただきたい。

また連射GNDは、枝分かれさせてやれば、全てのボタンを連射にすることも可能だ。

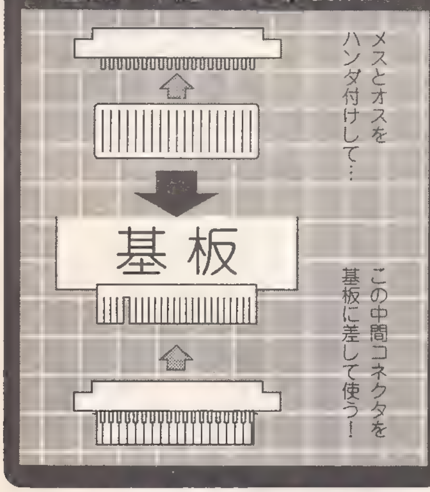
図B1　連射装置回路図（半田面）



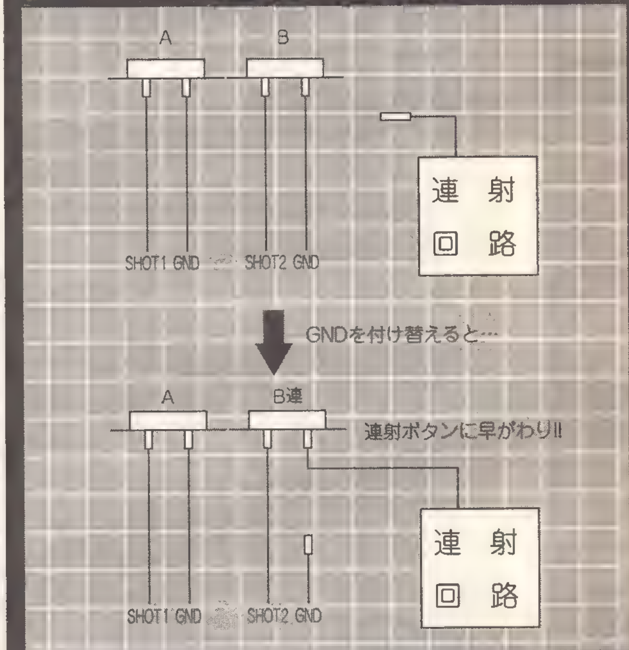
図B2　接続例



図B3　中間コネクタ製作法



図B4　連射GNDへの付け替え



まぎらわしいパーツについて

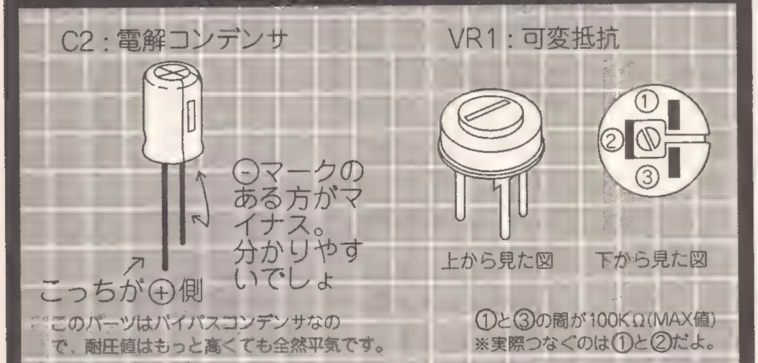
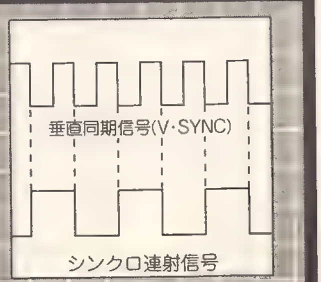


表2A　連射装置パーツリスト

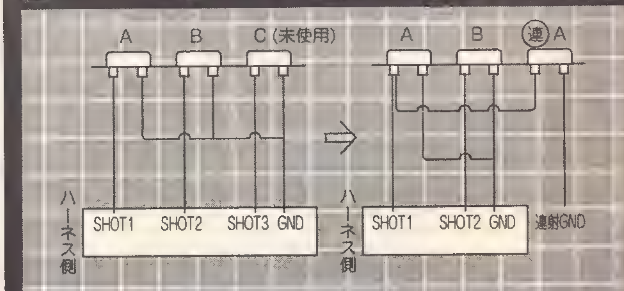
IC	：74HC 04P (74HCU 04AP)
ICソケット	：14Pin
抵抗	：R1 1KΩ(茶黒赤)
可変抵抗	：VR1 100KΩ(半固定抵抗)
コンデンサ	：C1 0.47μF (積層セラミックコンデンサ) C2 100μF/6V (電解コンデンサ)

図C　シンクロ連射概念図



V−SYNCに合わせてあるのだシンクロ連射の名称の由来。原理的には実に簡単、コロンブスの卵ってヤツだね。

図B5　ノーマルボタンと連射ボタンを使うとき



本邦初公開!!

ON↔OFF切替連射装置 製作講座

担当：YOU.A

回路の知識がまったくなくても作れる！部品の買い出しから配線の接続まで、細かく解説しよう。

このページではノーマルタイプの連射装置からステップアップし、ON↕OFF切替のできる連射装置を作ってみることにしよう。

ON↕OFF切替連射装置は、私が勤務しているゲームセンターでも稼働しているものだ。ノーマルタイプに比べ回路が複雑な分、製作時間がかかるが、以下に説明するように特定のゲームには大きな効果を発揮するため重宝している。回路構成は私のオリジナルのものなので複製は問題なし。プレイ環境向上のためにぜひ役立ててほしい。

なお、この記事は「全く回路がわからなくても、ハンダづけさえできる人ならとりあえず作ってみよう」という主旨で書かれている。したがって、部品の買い集め方など、慣れた人にはごく当たり前でも、初心者には不安になったり戸惑ったりすることが多いと思われるため、細かく説明している。人によっては逆にくどい言い回しに感じることがあるかも知れないが、あらかじめ了承いただきたい。

ON↕OFF切替 連射の必要性

通常、ゲームに連射装置を取り付ける場合は、連射用のボタンのほかに、ノーマルボタン（連射しないボタン）も用意しておくことが多い。連射ボタンだけだと、いわゆる「ため撃ち」ができなかったり、確実に1発だけ撃ちたいときでも2～3発撃ってしまったりといった不都合が生じてくるためだ。

シューティングはショット＋ボンバーなどの特殊攻撃のボタン2つのゲームが多いが、この場合に3ボタン用のコンパネに連射装置を組み込むなら、①連射ショットボタン②ボンバーなどの特殊攻撃ボタン③ノーマルショット（ため撃ち用）ボタンのような配置にすれば問題ない。

しかし、最初から3ボタンを使うゲーム（グラディウスシリーズなど）では、連射ショットとノーマルショットを分けて配置するにはボタンを増設するためにコンパネに穴を開けなければならず、大変な手間がかかってしまう。

そこで、同じボタンで連射にもノーマルにも使えるように、連射のON↕OFFを切替できるように設計したのが、以下で解説する連射装置だ。

ON↕OFF切替 連射装置の動作

連射モードのON↕OFF切替には、スタートボタンを使う。スタートボタンを1回押すごとに、ショットボタンが連射からノーマルへ、またはノーマルから連射へと切替わるしくみになっている。連射装置1セットにこの回路が2つ入っているので、1P側、2P側のスタートボタン、ショットボタンに接続することにより、それぞれが完全に独立して連射モードのON↕OFF切替が可能だ。

部品の購入と解説

いざ回路を作ろうとしたとき、一番ネックになるのが部品集めではないだろうか。特に買いに行ったことがないという人には、ほしい部品が見つからなかったり、見つかりはしたが本当に合っているのかと不安になったり、何かと戸惑うことが多く、考えただけで足が遠のいてしまうかもしれない。

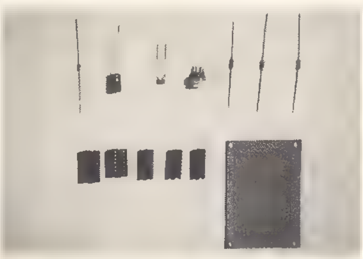
そこで、これから初めてパーツショップに行くという人のために、部品を集める際に困らないよう、できるだけ細かく説明していこう。

使う部品は電子工作関係のパーツショップに買いに行く。大きな町なら1軒ぐらいはあると思うが、見つからないときは電話帳のタウンページなどものぞいてみよう。部品の中には特別珍しいものは含まれていないから、もしお店に置いてなくても頼めば取り寄せてくれるはずだ。

さて、ここからはパーツリストと照らし合わせて読んでほしい。

部品名	単価	数量
①ユニバーサル基板　15×25穴	60	1
②IC CMOS 74HC14	50	1
③　〃　74HC00	30	1
④　〃　4027	50	1
⑤ICソケット　14ピン	20	2
⑥　〃　16ピン	20	1
⑦抵抗100kΩ(R100k)茶黒黄金	5	1
⑧　〃　470kΩ(R470k)黄紫黄金	5	2
⑨　〃　1MΩ(R1M) 茶黒緑金	5	1
⑩半固定抵抗470kΩ(VR470k)	40	1
⑪コンデンサ0.1μF(C0.1μ)	10	4
⑫　〃　100μF(C100μ)	20	1
⑬スイッチングダイオード(Di)	10	2
⑭電線		少々

■パーツリスト



上段左から①～⑥、下段左から⑦～⑬。すべて1個ずつ並んでいる。

①はICなどを取りつける土台となる板のことで、汎用的に使えるように、縦横に2・54㎜ずつ等間隔に穴が開いている。裏面は穴の周囲に銅はくがぬられており、こちらがハンダ面になる。いろいろな材質のものがあるが、60～100円程度の安価なもので十分だ。15×25穴と指定してあるのは、一般に広く出回っている最小のサイズがこの大きさだからで、これより小さくても15×12穴が確保できればそれでもよい。ちなみに15×25の基板をまん中から半分に折れば、ちょうどこの連射装置2セット分になる。

②③④今回使うICはすべてCMOS（シーモス）と呼ばれるシリーズのIC。「74HC14」「74HC00」「4027」という型番があっていれば、どのメーカーのものでも使える。

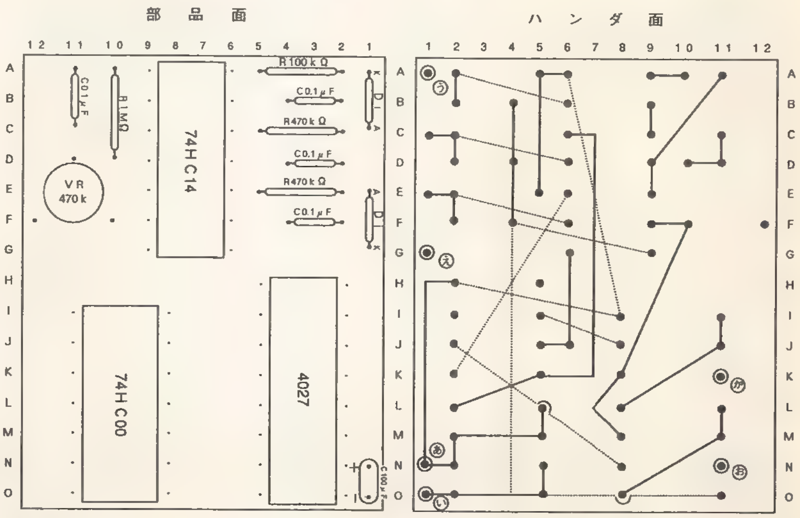
型番の前や後にHDとかAPといった製造コードが入っているものもあるが、それは無視してよい。もし自分でどうしてもわからなかったら、店員さんに「CMOSの74HC14（ナナヨンエッチシーイチヨン）ください」「CMOSの4027（ヨンゼロニーナナ）ありますか」といった具合に聞いてみよう。

⑤⑥ICは熱に弱く、ハンダづけの際に最も壊れやすい部品だ。そこで、ICの熱破損を防ぐのがICソケット。基板へのハンダづけは同じピン数のICソケットで行い、終わったら後でICを差し込む。ハンダづけに慣れている人はソケットを使わず、直接ハンダづけしてもいいだろう。

なお、ICをソケットに差すときには、逆差しに十分注意すること。型番表示の向きが、設計図と一致していることをよく確認してから差し込もう。

⑦⑧⑨固定抵抗であればど

設　計　図



んな材質のものでもかまわないが、ごくノーマルなカーボン抵抗で最大消費電力が⅛〜¼W（ワット）のものを選べばいいだろう。参考までに使う抵抗のカラーコードを書いておこう。

ここで、一番右の金色は抵抗の数値と関係なく誤差の範囲を表すもので、抵抗の種類によっては銀色や赤などになることもあるから要注意だ。

⑩可変抵抗、ボリュームとも呼ばれる。下から見たとき足が3本出ているが、基板に差す向きを間違えると可変の働きがなくなってしまうので気をつけよう。足をよく見ると、3本のうち2本は対になっており、1本だけ他と形の違うものがあるはず。その異なる足を設計図の一番上の足（アドレスでいうと11ーDの足）に当てはめること。

⑪0・1μF（マイクロファラド）なら種類は問わない。セラミックコンデンサか積層セラミックコンデンサが買いやすいだろう。0・1μFは「104」と表記されている。

⑫100μFの電解コンデンサであれば、耐電圧は気にしなくてよい。例えば、「50V100μF」と表記されているのは50Vまで耐えられるという意味なので、このV数が回路の電源電圧5Vより高い分には何ら問題はない。

注意すべきは基板に差す向きで、電解コンデンサ本体に「ー（マイナス）」と書いてあるほうの足を、設計図の「ー」に合わせて差すこと。

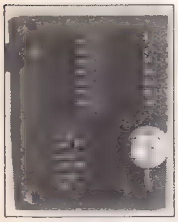
⑬発光ダイオード、ツェナダイオードなどを除く、整流用のダイオード。最も一般的なのは「1S1588」という型番の東芝製のもの。たいていの店に置いてあるはずだ。

この部品にも極性があるため、取り付けの向きが大切。ダイオードをよく見ると、青や緑などの線が入っているのがわかるはずだ。その線のあるほうの足をカソード、何もないほうをアノードと呼ぶ。設計図を見て、Kと書いてある足にはカソード、Aにはアノードを間違えずに差すこと。

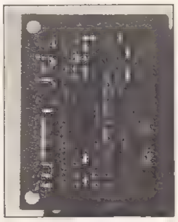
⑭ここまでのパーツ以外に、ハンダづけのための線材が必要だ。ビニールで被覆されている電線（基板上での結線には細いものが使いやすい）と、むき出しの電線（抵抗やコンデンサなどの切れ端でも可）を少々用意しておこう。

連射装置の製作

必要部品がそろったら、環境を整えて製作にかかろう。設計図の部品面とハンダ面を見比べてパーツを配置していく。先に解説したように、極性のある部品（半固定抵抗、100μF電解コンデンサ、ダイオード）は差す向きに注意すること。設計図のハンダ面で、点線で書かれている所はビニール被覆電線を使う（他の配線と交差するため、むき出しだとショートしてしまうから）。それ以外は被覆されていない電線でかまわない。ハンダづけするときは、熱を与え過ぎて部品を壊さないように素早く行おう。



部品面



ハンダ面

回路の説明

ここで簡単にこの連射装置の回路の概要を説明しておこう。回路についてまだよくわからないという人は、読み飛ばしてしまってかまわない。もし、これから回路の勉強をしようという人がいたら、教材としてでも使っていただければ幸いだ。

この回路は発振部とフリップフロップ（FF）部の2つに大きく分けられる。

発振部はシュミットインバータ3段を使ったCR発振となっている。普通のインバータを使わずにシュミットタイプを使っているのは、スタートボタンから直接信号を取り込む際のチャタリング防止用でシュミットインバータ74HC14を使い、その残りのゲートを発振用に使用しているから。CR発振には74HC(U)04が一般的だが、動作上は特に問題ない（シュミットゲートなら1個だけで発振可能という話もあるが）。

FF部はJK-FFのJ、K入力をHレベルに固定してスタートボタンの立ち下がりでトグル動作させている。CLR入力につながっているのは電源投入時のイニシャライズパルスで、これによりスタートボタンの切替を使わない場合でも、通常の連射装置として動作するようにしてある。

そして、発振部からの信号とFF部からの信号のNANDを取り、さらにNANDゲートで位相を反転してショットボタンへの出力としている。FF部からレベルが来ているときは出力は常に0V（ボルト）、すなわち普通にボタンを押したのと同じ。FF部からの信号がHレベルなら出力も発振するので、連射機能となるわけだ。

配線の接続

基板上での製作が完了したら、(あ)(い)(う)(え)(お)(か)の端子に電源ラインあるいはコンパネ内の信号線を接続する。

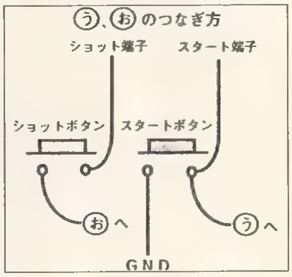
(あ)には＋5Vをつなぐ。ゲーム筐体の電源またはハーネスの＋5Vから引いてくること。JAMMA規格のハーネスなら部品面の3と4、ハンダ面のCとDが＋5Vだ。

(い)にはGND（グラウンド）を接続。コンパネ内のどこから取ってもよい。

(う)は基板からの1Pスタート端子に。すなわち、スタートボタンの非GND側の線をはずさず、そのままつなぐ。

(え)は同じく2Pスタート端子。1Pと同様に処理する。

(お)は1Pショットボタン（連射させるボタン）のGND側に接続。その際、元からつながっていたGNDは外し、かわりに(お)からの線をつなぐ。



(か)は2Pショットボタンの GND側へ、(お)と同様に接続。

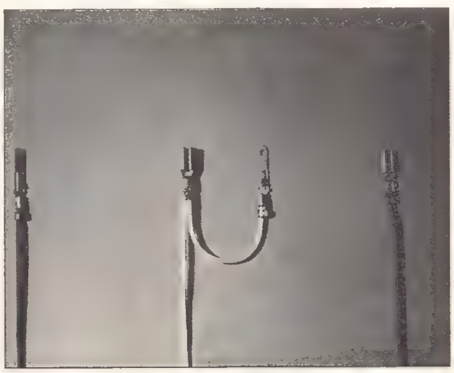
なお、(い)(う)(え)(お)(か)端子とコンパネ内端子との接続には、ファストン端子というコネクタを使うと、ハンダづけが必要なく便利だ。オス、メスとも1個10円ほどで売っている。

配線の接続が終わったら、実際に動くかどうかチェックしてみよう。ショットボタンを押しっぱなしにしたまま、スタートボタンを1回ずつ押してみる。押すごとに連射がON⇕OFFしていればOKだ。連射スピードは半固定抵抗で調節しよう。

なお、連射切替の必要がない場合（常に連射でよい場合）は、(う)を接続しなければ、通常の連射装置として使えることを補足しておこう。

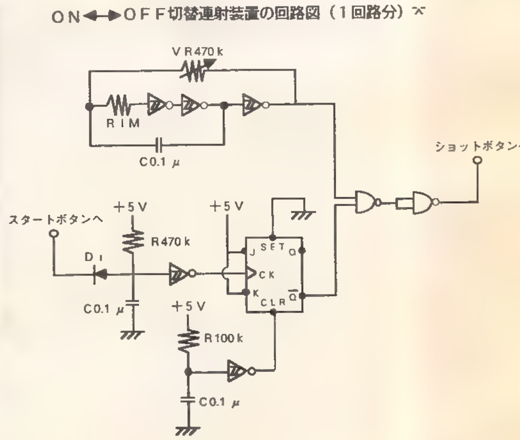
連射装置製作講座、いかがだったかな？もし、また機会があれば、今度はかつて作った「必殺技装置」を紹介してみたいと思う。

それでは、いつか会う日まで。



左から順に(い)用、(う)(え)用、(お)(か)用。(い)用はオス、(お)(か)用はメス。(う)(え)用はコネクタの中間にはさむ形になるので、オスとメスがくっついている。

ON◀▶OFF切替連射装置の回路図（1回路分）



コントロールボックスを作ろう

―友の会―

これさえ見れば、君にもコンパネは作れる!!

「昔、遊んだアーケードゲームをおうちで遊びた～い」そんな人たちの願いをかなえるため、簡単にできるコントロールボックスの作り方の紹介だ。初心者でもわかるように説明しているので、ぜひ見てくれ。



担当：POWちゃま

コントロールボックスの構造は簡単なのだ!

まずは基板の構造を考えることから入っていこう。とは言っても、実はかなり簡単。実際、基板というのはコインシューマー機でいう本体とソフトの両方の機能を持ち合わせている。つまり、基板に電源を入れてしまえば、あとはその基板から音声や映像などの信号が出てくるようになっている。あとはその他にジョイスティックなどをつないでしまうだけ。

結局のところ、コントロールボックス（以下C-BOX）を作るということは、この入出力された信号をリード線などで配線することなのだ。つまり、ぜんぜん難しいことはない。とりあえず、基板に対する知識をしっかりと持ってしまうこと。各パーツのどの部分から何の信号が出ているのかなどを覚えよう。つなぐ場所さえわかれば、あとは基板から出ているコネクターの部分からそれぞれのパーツにコネクターやリード線などを使って接続してしまうだけなのだ。

それでは、基礎知識から見ていこう。

必要なパーツは?

ということで実際にC-BOXを作って遊ぶにあたって、絶対的に必要なパーツというのは次のとおり。まずはこれらを集めることから始めなければならないのだ。

○電源ボックス（レギュレーター）

家庭用電源を±5Vと12Vに変換するものを購入しよう。素直に基板屋で買うのが吉。それに加えてFケーブル（100V用の線のこと）にコンセントが付いているのが売っているので、それを買っておこう。

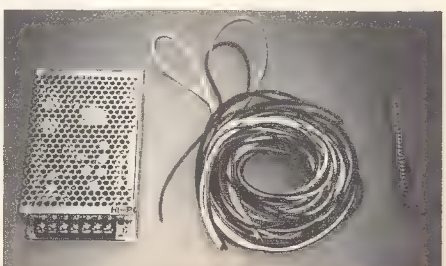
○リード線（シールド線）

使用に耐えるための単線（シールドの中に堅めの線が一本入っている）よりも、複線（多数の細い線がねじれて一本の線になっている）のほうがよい。接続を分かりやすくするため、数色用意して、長さもある程度の長さが欲しいところ。

それに加えて、絶縁（他の部分と接触しないようにする）用に熱で圧縮するゴムチューブを用意しておきたい。

○基板受け用コネクター

JAMMA規格を考えて、56Pのエッジコネクターを購入すること。写真のものがポピュラーなコネクターだ。



必要なパーツ　その①
左から電源BOX（レギュレーター）、リード線、エッジコネクター。

○レバー&ボタン

言わずと知れた部品。自分で持っているジョイスティック等を改造できるのならそれでもかまわない。

○コントロール部のパネル

最近では自分だけのジョイスティックを作るために、ボタンとレバーを除いた穴の開いたパネル（鉄の枠）が売っているのでこれを使うと簡単に作ることはできるのでオススメである。

○モニター

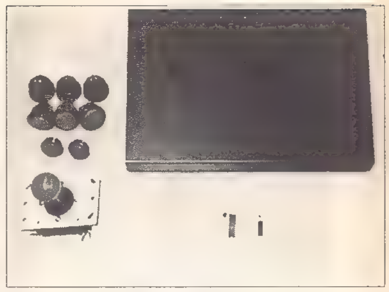
これは当然、基板から出ているRGB信号に対応しているものが望ましい。それ以外だと、例えばRGB信号をビデオ信号、又はS信号にコンバート（交換）する回路（パーツで売っているところもある）を購入してビデオ端子やS端子で普通のモニターにうつすなどの方法がある。

○スピーカー

基板からでる信号ははじめからスピーカー対応なので、そのままアンプなどは必要ナシー

基板についての基礎知識

さて、先ほどから書いてある「信号」という言葉。当然、道路にある信号ではない。これは電気によって伝達する情報のこと。まず映像関係であれば、光の三原色のRGBと画面の同期を調整するSYNCがある。音声は＋と－の2つ。そのほかはスイッチ系。AとかBのボタンを始めレバーの部分やコインスイッチなどがある。この部分はGND（OV）とショート（接触）させることによってONの信号が送られるようになっている。



必要なパーツ　その②
右下が映像変換機（コンバートン）他は言わずと知れた品々。これだけあればゲームはできるぞ。

これだけ揃えれば、あとは前記のとおり配線をつなぐだけ！それでは、組み立てを始めるとしよう。

いよいよ組み立て

それでは組み立てに入るのだが、その前に必要な工具類のチェックだ。これらがないと何も始まらないぞ。

84〜85Pと重複するところもあるが、念には念を入れた。

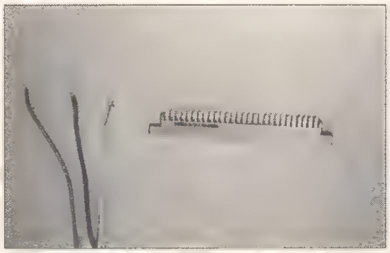
○ハンダごて&ハンダ

当然、必要な工具だ。これがなくては話が進まないので、持ってない人はすかさず買うべし！ハンダはヤニ入りのハンダを買うこと。それに加えて、ハンダごてを置く台や、ハンダごての汚れを拭き取るものもあると便利である。

使用用途は、当然ハンダを熱で溶かして、各接合部分に流す。その方法はさまざまあるが、目的に合わせてかえるのがいい。今回の場合では、エッジコネクター部分の接合がほとんどなので次の方法をオススメする。まず、ハンダをエッジコネクター側とリード線側にある程度の量を流して固めて、そのあとに2つの接合部分を重ねて、その上からハンダごてを当ててつなぐという方法がいいだろう。

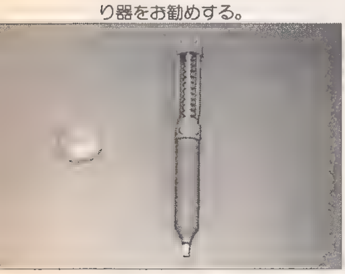
86Pで述べた、予備ハンダという手法だ。

○ハンダ吸い取り線



高価なものを揃えようとするならハンダ吸い取り器があるが、ほんのちょっとの工作ではこのハンダ吸い取り線で十分。使い方は、ハンダを吸い取りたい部分に押し当てて、その上からハンダで熱を与える。するとハンダは見事、吸い取られてしまう。あとはハンダを吸い取った部分を切って捨ててしまえば良い。

左がハンダを吸い取ってくれる線。値段も300円前後とそこそこ安い。だが工作をやっている人は、右のハンダ吸い取り器をお勧めする。



○ワイヤーストリッパー

リード線などのシールド部分（ビニールなど）を簡単にむき出せる道具。あると便利である。ないときは、ラジオペンチ、ニッパーなどで代用しよう。

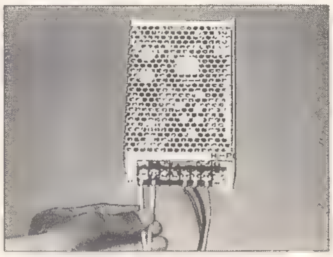
他に、リード線の先端をライターなどで少しあぶって、シールド部分を取ることもできる。火には気を付けてやってくれい。

○ドライバー

電源部分やコントロール部分に使う。そのほかにも用途はたくさんあるので、常に自分の腰に装備しておきたい。

STEP1―電源

まずは電源のまわりから。電源はまず、家庭用のコンセントにつなぐ部分を作ろう。電源BOX側の接続はネジによるものが多いので、リード線の接続部分を丸い穴の開いた圧着を使うのがベスト。パーツが揃わないのなら、リード線の先をネジの周りにからませて固定させるという方法でもOK。

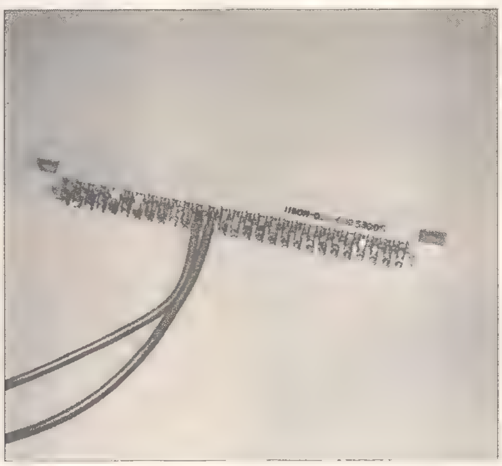


電源まわりにはU字型やO字型の圧着が便利。普通にリード線で接続するには、ネジの周りをまくように…。ただし、リード線は束ねて。1本でも他の端子部分に接触するとショートしてしまうぞ。

STEP2―基板受けエッジコネクター

そして、肝心の基板を受ける部分のエッジコネクター。これは右に掲載した統一規格である、「JAMMA規格」の表を参考に接合をしよう。

この部分のハンダ付けはリード線の先をエッジコネクターの外側に軽く押しつけて、その接合点にハンダごてを軽く当てて固定していこう。



エッジコネクターに当然垂直に接続する。

STEP3―コントロールパネル部分

これは前述のとおり、レバーの各方向とボタンをGNDとショートさせるような回路を作ることになる。

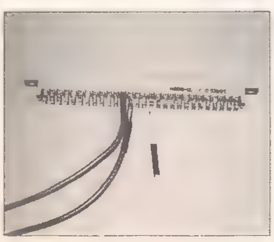
レバーは上下左右の4つを全て配線。GNDを一周するようにマイクロの足にハンダづけをし、そしてレバーの各方向もハンダ付けで接続。ここで注意するのがレバーの方向。裏の部分ではレバーを倒した側の反対に位置するマイクロが作動するので確認しつつ接続しよう。余談だが最近の流行（？）では、簡単な基板によって5Pの端子で接続するタイプもある。

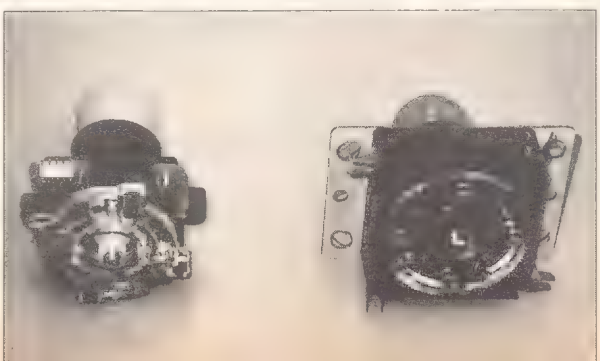
ボタンも同様、スタートボタン、サービスボタンから各ボタンをGNDとショートさせるように接続すればいいのだ。

MORE ONE STEP
接続部分の耐久力UPに

前述したエッジコネクターはこれだけでは不安。隣の部分と接触したりしてしまうことがあったりして、下手をすると電源や基板を壊してしまうことも…。そこででてくるのが絶縁チューブだ。あらかじめリード線にゴムチューブを通しておいて、ハンダ付けをしたあとに接合部分にかぶせ、その上からドライヤーなどで熱を与えてゴムをぴったりと収縮させて終了。これでショートは怖くない！

⬇ハンダ付けするまえにチューブを通しておいて、ハンダ付けしたあとにハンダ付けをした部分をカバー。あとは熱を通してぴったりに収縮させること。





右が一般的なレバー。GNDを回すように接続して、上下左右を付ける。それに対して左が5Pで入力する基板入りレバー。5Pのコネクターはもちろん、GNDと上下左右だ。

MORE ONE STEP
圧着の接続にしよう

さて、このレバーとボタンの接続。ハンダだとボタンが壊れたときなど、ハンダごてを使ってわざわざ外したりしなければならないので結構不便。そこで、圧着の接続をしよう。やり方は、パーツを買ってきてリード線と圧着を圧着ペンチで固定（なければ強引にラジオペンチで押して、ハンダで接続しても可）。これであとはボタンやレバーのマイクロスイッチの部分に差し込むだけでOK。

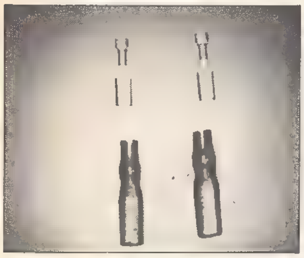

圧着はこのタイプを使用。専用ペンチでぴったりくっつけるのがいい。あと、これ専用の絶縁ビニールチューブが存在するので買ってくると便利でナイス。


ボタンの接続も同様。GNDを全てボタンに通して、あとはそれぞれのボタンに線をつなごう。

STEP4―各種出力部分

まずはモニター。映像関係はできるだけRGBのものを使用したいところ。これは各モニターのコネクターによってR(赤)、G(緑)、B(青)、そしてSYNC（複合同期信号）とGNDをつなげればOK。しかし、モニターの種類によっては（周波数の違うゲーム、例えばセガのシステム24とか…）接続できないので注意しよう。

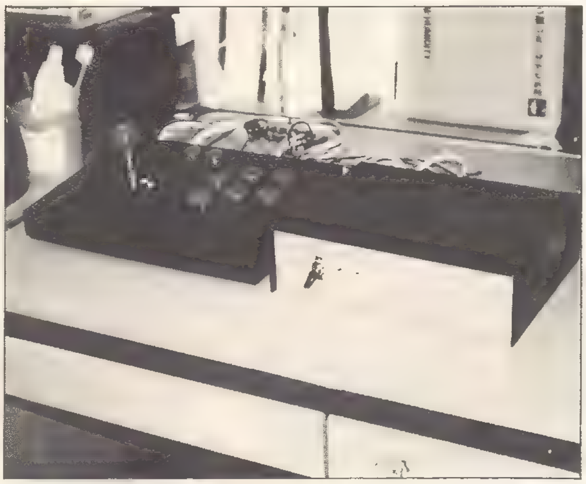
そして音声は問題なし。テレビなどの音声端子につなぐだけで音を出すことができる。

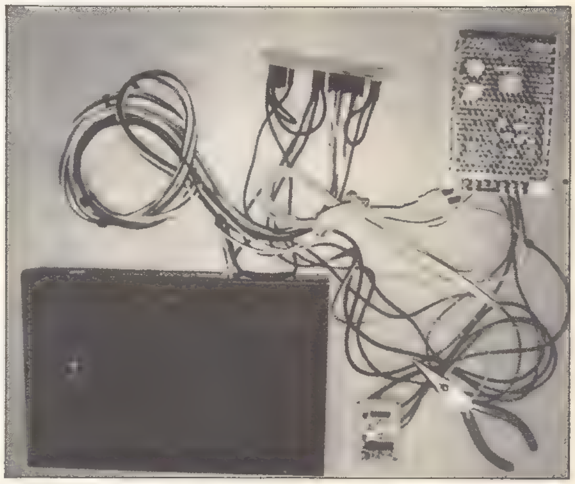

この端子（メス）を買っておくと音を出すのに便利。

オーディオ用の端子（メス）などを買っていれば、オーディオケーブルがあれば接続が簡単になる。基板によってはステレオで出力されているものもあるので工夫しよう。

工作終了!?

さて、以上で大まかではあるが、基本的に必要な知識のすべてだ。そんなことで完成したのがこの写真。まあ、さすがにこれだけでは（電源関係が）危ないのでケースをつくってしまうと安全だ。


箱にレギュレータ、変換機とか全て入れて完成した品。きれいかな?


これが完成品。コントローラーが1個しかないが、これで基本動作は可能。

部品表

コントロールパネル	¥2,800	ボタン　8個	¥1,600	RCAピンジャック	¥400
スイッチングレギュレータ	¥5,500	エッジコネクター	¥650	トグルスイッチ	¥250
シャーシ	¥1,800	コンセント＋線3m	¥350	シールド線	¥1,000
レバー	¥1,200	ビデオコンバーター	¥2,000	合　　計	¥17,550

ARCADER 電子工作 おすすめキット

Recommendation

ハンダを握る手間さえ惜しまなければ、世界が広がる電子工作キット。恐れるな同志よ。



VIDEOtoRGBコンバーター

難易度 ★★★★

コストパフォーマンス ★★★★

なかなか市販品がないVIDEO→RGBコンバーター。業務用モニターにビデオをつなぐときなどに使うとよい。

画質はなかなかで、価格分の価値は絶対ある。市販品がないから、ひそかに需要は高いと見た。ちょっと部品点数は多くなるが、説明書通りに作成すれば、必ず作動する。

電源は、8～12V100mAというものが別に必要だ。

完成後は金属製のハコに入れて、ノイズ対策をしよう。

（￥2700）



RGBtoビデオコンバーター

難易度 ★★

コストパフォーマンス ★★★★

完成品は数あれど、ちょっぴり高い、何かに組み込みたい、というキミにお薦めしたいのが、このキットだ。水平操作周波数15KHzのRGB信号を、コンポジットビデオ信号に変換する機能がある。

キットの他に、5V／10mA程度の電源やコネクターが必要になる。正直いってそれほど画質は良くないが、満足できる実用性だ。また、難易度は高くないから、スキルアップ希望者にもお勧めしよう。

（￥2000）



入手先 有秋月電子通商：東京都千代田区外神田1-8-3 野水ビル1F／TEL 03(3261)1779

シンクセパレーター

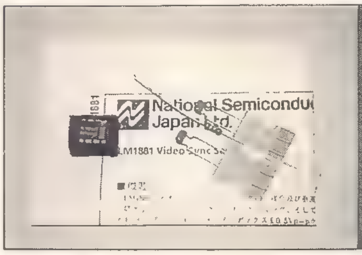
難易度 ★★

コストパフォーマンス ★★★★★

パソコンのRGBモニターに、基板からのRGB信号を入力するときに必要になる回路。詳しくは76Pからの記事を参照。市販品は高価なので、この安さは嬉しい。

キットには基板、電源、ソケットなどが含まれていないので、別途必要になる。買うときは、ちょっと説明を聞いておこう。VIDEOtoRGBコンバーターキットと組み合わせることで、パソコンモニターにビデオが映せる。

（￥530）



入手先 有たんせい：東京都千代田区外神田3-1-3／TEL 03(3254)8098(木曜定休)

スキルアップせよ!

映像関連のキットでまとめてみたキット紹介。役に立ちそうなものはあったかな？

電子工作の世界に入門するには、こういったキットを作ってみるのが一番いい。

キットを確実に作れる自信ができたら、今度は電子工作の本を買って来て自分で部品を探すところから始めるのだ。そこまでできれば、一般レベルとしては十分。頑張れ！

秋葉原の
パーツ屋さんパーツショップ紹介

　基板やコンパネを改造、修理するとき、NEWパーツが必要だ。そんな時のためにパーツ屋さんを紹介するぞ。

有限会社サン・エレクトロ
東京都千代田区外神田１-10-11
東京ラジオデパート2F
TEL 03-3255-2923　FAX 03-3251-5365

代表商品：半導体全般（74シリーズ標準ロジック、各種リニア回路、ROM、RAM、クロックオシレータ、ICソケット、トランジスタ

瀬田無線株式会社
東京都千代田区外神田14-３
TEL 03-3253-4015
FAX 03-3251-6610

代表商品：電子部品、キット類多数

株式会社神保商会
東京都千代田区外神田１-10-11
東京ラジオデパート内
TEL 03-3253-9444　FAX 03-3253-9443

代表商品：コネクター、スイッチ、232C、プリンター、SCSC等のケーブル及び切替器

西川電子部品株式会社パーツ部
東京都千代田区外神田１-10-11
森ビル１F
TEL 03-3253-6715　FAX 03-3253-6718

代表商品：カードエッジコネクター、カプコン用34ピンコネクター

山長通商株式会社
東京都千代田区外神田1-14-２
ラジオセンター
TEL 03-3251-9691

代表商品：ジョイスティック、ボタンケース、ボール、ケーブル、抵抗、ハーネス、Dサブ、コネクター一般、スイッチ、ハヤト基板

株式会社鈴蘭堂ラジオデパート２F店
東京都千代田区外神田１-10-11
東京ラジオデパート2F
TEL 03-3253-1743　FAX 03-3253-1717

代表商品：日本開閉器(スイッチ)、フジック（スイッチ）、自社製ケース（特注：03-3253-3066）、日本AMP（コネクター）

マルカ電機工業株式会社
東京都千代田区外神田１-10-11
東京ラジオデパート１F、B１F
TEL 03-3255-7509

代表商品：サンハヤト製品（感光基板、ユニバーサルボード他スプレー類）、BNC、N、M（同軸コネクター）、ホーザン、白光（工具類）

有限会社福永電業
東京都千代田区外神田１-14-２
ラジオストア内
TEL 03-3251-0445　FAX 03-3251-0523

代表商品：各種コネクター、マイクロスイッチ類

株式会社鈴喜デンキ
東京都千代田区外神田１-10-11
東京ラジオデパート内２F
TEL 03-3251-8701

代表商品：小型コネクター、熱収縮チューブ、小型スイッチ、端子台、電線、LEDブラケット、プリント基板、電池ホルダー

門田無線電機株式会社
東京都千代田区外神田１-10-11
東京ラジオデパート3F
TEL 03-3251-1552

代表商品：サンハヤト㈱・タカス電子㈱代理店、BNC接合及びアセンブリーケーブル、スイッチ・JR他機構部品部品各メーカー

真光無線株式会社
東京都千代田区外神田１-14-２
ラジオセンター内
TEL 03-3255-2629

代表商品：トランジスター、ダイオード、IC、基板

パーツ屋さんはどんなところ?

　秋葉原のパーツ屋さんは「ラジオセンター」、「ラジオデパート」といった一つの集合の中でいくつも集まって営業している。従って、パーツ屋さんには規模の大きな店は少ない。と言うことは、各お店ごとに扱っているパーツも千差万別になってくる。

パーツ屋で上手に買い物するコツは?

　今回紹介している11店舗も、お店によって品揃えもさまざま。そんな時、手っ取り早く欲しいモノを手に入れるには、やはり直接お店に行って買うのがイチバン!けれど、東京から住所が遠い人には、お店に行くのでさえ簡単なことではないだろう。
　そんな時に通信販売という手段があるが、一つ注意点をいっておこう。各お店は少人数で運営されているので、忙しいときには猫の手も借りたいほど(多分)。そんな所へ、いきなり封書で注文をしないで、まず電話で在庫確認をしよう。ただし、正午から夕方の5時くらいまでは忙しいところが多いので、その点を注意して電話をするとよいだろう。
　また、そのお店で扱っているモノでも、品切れの場合があるのだ。逆にあるお店では、普段扱っていないモノでも何らかの理由で在庫があるかもしれない。あらかじめの電話確認するのが得策だろう。
　支払方法については、お店によって郵便為替や銀行振り込み専門のところもある。その辺はお店の人に確認してから申し込むように心がけるといいよ。更に、今話題のインターネットで通販をしているお店もあるらしいぞ。
　分からないことがある時にはお店の人に聞いてみよう。さすがにスペシャリスト、会って話せば大抵のことは教えてもらえるゾ。

システム基板を理解する

うまく利用すれば、経済的なシステム基板。
その光と影について説明しよう。

システム基板とは

これまで述べてきたように、基板は基本的に、ソフト部分とハードが一体になっていて、ソフトのみを交換できない構造になっている。それを見直し、ソフト部分を分離可能にして、ハード部分を使い回せるようにしたものをシステム基板という。ちなみに、ハードにあたるものは、マザーボードと呼ぶことが多い。ソフトの方は特に共通の呼び名はないが、ソフトが記憶された部品の名称、形態からROMと呼んだり、サブボードと呼んだりする。

システム基板のメリットは、一度マザーボードを入手すれば、ソフトのみを交換することで複数のゲームが遊べることだ。


マザーボードが一枚でこれだけ遊べる。

今やシステム基板が主流

システム基板は、メーカー、ゲームセンター双方にメリットがあるため、メーカー各社はシステム基板を開発し、各種マザーボード上で動くゲームがかなり増えた。

数十に及ぶマザーボードが登場し、対応ソフトも、家庭用ゲーム機とは比較にならない少なさだが、それなりの量になる。現在、大手メーカーは例外なくマザーボードを持ち、それらに対応するソフトをメインにリリースしている。

悲しい実状

システム基板は、それが市場の中で健全に機能していれば、個人が家庭で遊ぶ場合にもソフトだけ買い足せばいいわけだから、ファ○コン感覚で楽しめるはず。しかし実際には様々な障害がある。

物理的障害

ROM差し換え式は、手間が馬鹿にならないし、差し換え作業中、誤ってROMの足を折ってしまう可能性がある。マザーボードが安価な場合、ゲームごとにマザーボードを用意した方が早いということになってしまう。

人為的障害

サブボード付け替え式の方なら、差し換えの面倒が少なくていい、と思うかもしれないが、メーカーが新作発売からしばらくマザーボードとセットでしか売らなかったり、システム基板はメーカーがハード開発の手間を省くためのものである、と割り切ってセットでしか発売しなかったりして、サブボードのみで流通することがない（少ない）ものがあるのだ（同様の障害を持つROM差し換え式のマザーボードも当然ある）。

つまり、システム基板の形態を取っていても、ユーザーにはシステム基板としての旨味がないものがあるのだ。だから、システム基板としてお勧めできるものは限られてくる。次の項では、お勧めできるシステム基板について触れていこう。

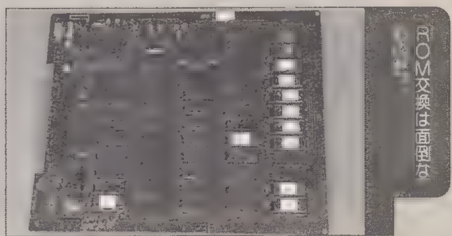
Columne 1

ソフト交換方法

ソフトの交換方法は、現在2種類ある。本質は同じだが、便利さの度合いが違う。

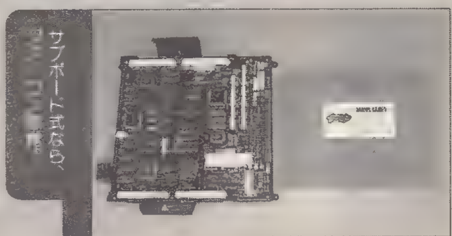
ROM差し換え式

基板のソケットに差されている複数の（ものによっては数十の）ROMを、一つ一つ基板から取り外しては付け替えるという作業を繰り返す。はっきり言って非常に面倒。


ROM交換は面倒な

サブボード付け替え式

ゲームに必要なROMが1セット装着された基板（これをサブボードと呼ぶ）を、丸ごと交換するタイプ。


サブボード式なら、

どちらも、その他コピー防止のためのカスタムICや、セキュリティCPUを差し換えるようになっているのが普通。簡単にコピーできない部品をセットにしておくわけだ。

Columne 2

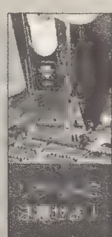
ROMを抜く

体の静電気が基板に流れ、ROMが飛ぶのを防ぐため、アースバンドなどで体に静電気が溜まらないよう注意。ROMを抜くには、マイナスのドライバーや、ICリムーバーを使う。

ドライバーのときは、ROMとソケットの隙間からドライバーを差し込み、こじるようにして左右から徐々に抜いていく。乱暴にするとROMの足を曲げてしまい、次に差すときに足を致命的に曲げてしまう原因にもなるし、基板のパターンを傷つけるから注意。ICリムーバーの場合は、所定の位置にセットし、注射器のような感じで抜く。



しかし、ICリムーバーの方は奇麗に抜けるものの、ソケットを破損してしまうこともある。慎重に作業しよう。抜き取ったROMは、アルミホイルなどの導電性のあるものでくるむ。



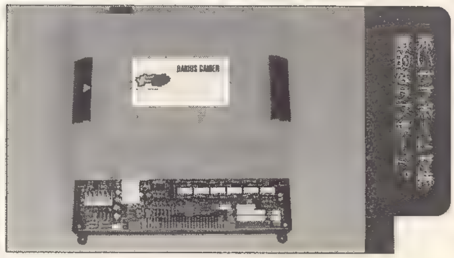
ROMを差す

指定された位置のソケットに差していくだけだ。くれぐれも逆に差さないよう注意。差し換え時に一番怖いのは、ROMの足を折ってしまうこと。足の一部があさっての方向を向いているのに気がつかずにソケットに押し込み、折れ曲った足を戻そうとするときにやってしまう。折れ曲ってしまったら、あわてて戻さず、ゆっくりと戻すと折らずに済むこともある。

お勧めマザーボード

以下にお勧めするマザーボードは、サブボード差し換え式のもので、しかもサブボードのみでの流通があるか、これから期待できるボードたちである。それぞれのマザーボードの特徴と注意点を挙げ、さらに対応ソフトを列挙してみた。

タイトー F3システム

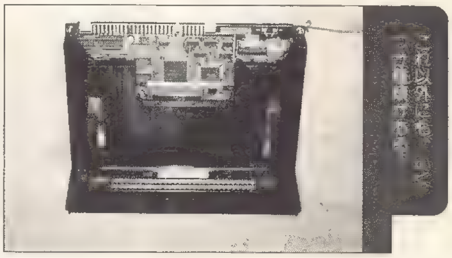


現役バリバリのマザーボード。対応ソフトの充実さもそこそこで、ダライアス外伝やバブルシンフォニーなど、タイトーを代表する作品を抱えている、価値あるマザーボードだ。画面の特殊効果の美しさ、音源の高音質さは、家庭用の次世代機ですら置き去りにする力がある。オーナーの所有欲をきっと満足させてくれる。しかし、タイトーの開発ラインの縮小が、どう響いてくるか、気掛りなところだ。

対応ソフト

カイザーナックル
ダライアス外伝
バブルシンフォニー
ハットトリックヒーロー'95
インベーダーDX
クイズシアター
エレベーターアクションリターンズ
パズルボブル2
あっかんベーダー
森口博子のクイズでヒューヒュー
逆鱗弾

SNK MV-1シリーズ



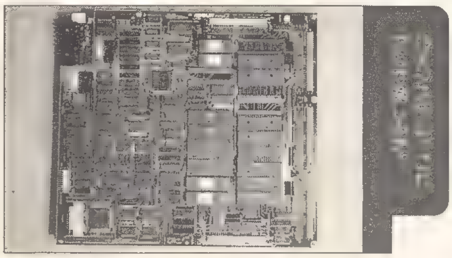
今さら説明するまでもない、天下のNEO・GEOである。80タイトルを越す対応ソフトは、史上最多。何だかんだと言われることが多いが、大成功したマザーボードといっていいだろう。一時期は10万円もしたマザーボードだが、今では安価になっている。家庭用のネオジオユーザーも、乗り換えを考えていいかもしれない。何しろ、ソフトの価格の下がるのが家庭用と比較して早く、よっぽどのものでない限り、時間が経てば1万円を割ってくる。音が家庭用のネオジオよりいい、テストモードが洩れなく付いてくるというのもひそかな特典。

音声がモノラルの機種MV-1FZもあるので、購入時は注意しよう。

対応ソフト

キング・オブ・ファイターズ'95
パルスター
メタルスラッグ
ソニックウイングス3
GOAL!GOAL!GOAL!
将棋の達人
パズルDEポン
ワールドツアーゴルフ
超人学園ゴウカイザー
ステークスウィナー
サムライスピリッツ斬九郎無双剣
他多数

コナミ システムGX



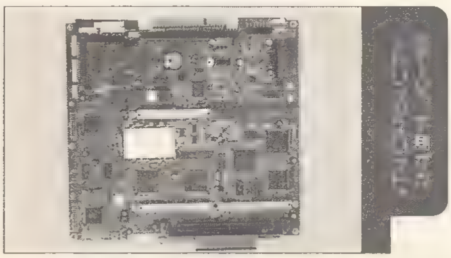
コナミの現役マザーボード。なかなかにオイシイゲームが揃ったが、まだちょっと元気さに欠ける部分も見受けられる。そもそも最近コナミの元気がないのが原因なのだが、沙羅曼蛇2がシステムGXで出れば、それなりに活気が出てくるかも。性能的には平均的なところだが、音のコナミということもあって、やっぱり聞かせるゲームが多い。

実はツインビーヤッホー!まで、サブボードのみで販売されたことがなかった。ドラグーンマイトが初のサブボードのみの販売があったゲームになる。ドラグーンマイトに載せ換えられた基板から出てくるサブボードが流通するだろう。ROMを載せ換えた際には、テストモードにしてから起動して、イニシャライズ(初期化)をしないとエラーが出てしまうから注意。

対応ソフト

ゴルフィンググレイツ2
極上パロディウス
対戦ぱずるだま
サッカースーパースターズ
ツインビーヤッホー!
ドラグーンマイト

セガ ST-V



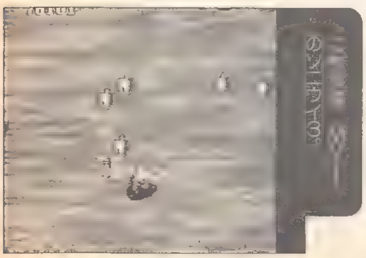
セガサターンに非常に近いハードスペックを持つという、ネオジオに近い発想を持ったマザーボードだ。ちなみにST-Vは、カートリッジ型式のサブボードになっている。

まだ買い確定、といえる決定的なソフトはリリースされていないのが現状だが、サードパーティも参入しているから、化ける可能性大。

バーチャファイター2がST-Vにも移植(?)されれば、買い…なのかも。

対応ソフト

ゴールデンアックス・ザ・デュエル
水滸演武
プロ麻雀 極S
サンドアール
バクバクアニマル
バーチャファイターリミックス
エジホン探偵事務所
ファイナルアーチ
ファンキーヘッドボクサーズ
上海 万里の長城



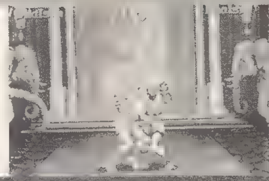


CPシステムII主要対応ソフト



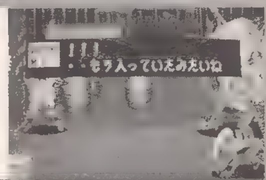
横スクロールアクションの隠れた名作。

ダンジョンズ&ドラゴンズ
94年発売／対戦格闘ゲーム



言わずと知れたスパII一家に一台。

スーパーストリートファイターII
93年発売／対戦格闘ゲーム



エイリアンたちをなぎ倒す快感！

エイリアンVSプレデター
94年発売／対戦格闘ゲーム



完成度を極めたスパIIX。対戦が熱い！

スーパーストリートファイターIIX
94年発売／対戦格闘ゲーム



マシンのアクションが小気味いい。

パワードギア
94年発売／横スクロールアクション



最近安価なヴァンパイア。

ヴァンパイア
94年発売／対戦格闘ゲーム



カプコン格闘ゲームの集大成だ。

ヴァンパイアハンター
94年発売／対戦格闘ゲーム



今だからやろうX-MENを。

X-MEN
94年発売／対戦格闘ゲーム



ゲーム性は、どこをとってもストII直系。

ストリートファイターZERO
95年発売／対戦格闘ゲーム



テビロット姫ファンも買い！

サイバーボッツ
95年発売／対戦格闘ゲーム



さらなる進化を目指した最新作。

マーヴル・スーパーヒーローズ
95年発売／対戦格闘ゲーム

カプコン CPシステムII

マザーボードの王者



結論めいたことをいうようだが、絶対的にお勧めできるマザーボードは、何といっても、このCPシステムIIを置いて他にない。最近はボードの値段が非常に安くなり、入手しやすくなっている。

洗練されたケースに収められたマザーボードとサブボード。扱いは非常に楽である。まさかとは思うが、家庭内に持ち込まれることを想定してデザインされたのであろうか…(ちなみに、CPシステムIIの場合は、当初マザーボードをAカートリッジ、サブボードの方をBカートリッジと呼んでいた)。

サブボードの出まわりも良く、システム基板としてのメリットが、文句なしに享受できる。

家庭内持ち込み前提概念か？

サウンド出力は家庭内ではお馴染みRCAのピンジャック(白、赤のアレだ)になっていて、ステレオなどとの親和性が高い。

あとは6ボタン対応のコントロールボックスが1台あれば完璧という感じだ。

ビデオコンバートしても、不都合が起こることがほとんどなく、またリリースされたゲームの100%が横画面であることも、家庭に持ち込みやすさにつながっている。

今度発売されるカプコン久々のシューティング19XXが初の縦画面になるが、いずれにしても押さえておきたいマザーボードであることに変わりはない。

惜しむらくは、CPシステムIIの特徴の一つであるQサウンドを効果的に再生する、Qグランダムに搭載されたQサウンド関連の回路が入手できないことだ。家庭用のQサウンドユニットを、どこかで作ってくれないかと、願わずにはいられない。

外れのないインナップ

CPシステムII用として出たゲームは、粒揃いで外れがないといっていい。

ここまで名作揃いのマザーボードは他にない。

これらの名作群は、次世代機を持ってしても、完全再現は難しいだろう。もう、買うしかないのだ。

欠点

CPシステムIIの数少ない欠点の一つに、基板にカバーを付けたがゆえに付けざるを得なかったと思われる冷却ファンの音が、必要以上にうるさいということがある。

モロにドライヤーといった感じの耳障りな音がする。できれば、もう少し静かなファンに付け替えるか、カバーをとっぱずして、ファンを止めてしまいたいところだ。

世代交代が囁かれているから、将来性を求めて買わない方がいい。

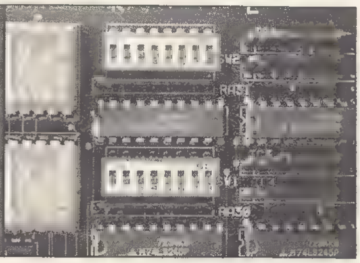
DIPスイッチをいじろう

基板上の小さなスイッチ。
これをいじることで、各種の設定ができるのだ

各種設定は思いのまま

ゲームセンターに、お気に入りのゲームをプレイしにいくと、お店ごとに違った設定になっていることがあるだろう(例えば自機の機数設定が明らかに違っていることもあれば、敵の攻撃が激しかったり、易しかったりということだ)。あの差は、実は基板の上についている、小さなスイッチの上げ下げの組み合わせで生み出されているものなのだ。

DIPスイッチとは?


ディップスイッチ。左にSWと■いてあるのが分かる?

写真を見てもらおう。このようなスイッチ(小さくて、よく分からなかったかもしれないが、これは小さなスイッチの集合体なのだ)が見つかったかな?これがDIPスイッチ(以降DIP)と呼ばれるものだ。基板によっては、複数のDIPが付いていることもあり、その場合、DIPに番号が振られている。DIPの番号は、DIP周囲の基板上にプリントされていることが多い。「DIPSW1」などとプリントされていれば、それがそのDIPの番号だ。ひとつのDIPには複数のスイッチが付いていて、左から若い順に番号が振られているはず。これがそのスイッチの番号というわけだ。

次に基板の取り扱い説明書を開いて、"OPTION SETTING"などと書かれた表を見てDIP設定をしてほしい。

表には、ONやOFF、もしくは1か0が書かれているはず。ONと1、OFFと0は同じ意味だ。

DIPの上側がON、下がOFFとなっているのが普通だ。中にはMV1のようなタイプのDIPもある。DIPは「A-4を上げる」などという言い方もし、これはDIPSWAとあるスイッチの、4番目のスイッチをONにする、という意味だ。



設定してみよう

では、セガのカルテット2を例にとって実際に設定してみよう。とりあえず、ゲームの難度をEASYに設定してみる。DIPSW2の4番をON、5番をOFFにする。これでOK。難度はEASYに設定されているはずだ。

おおっと、ちょっと注意がある。このDIP設定は、電源を切って設定するか、一度電源を切って起動し直すかしないと、反映されないことが多い。電源を切って設定するのがベストだ。

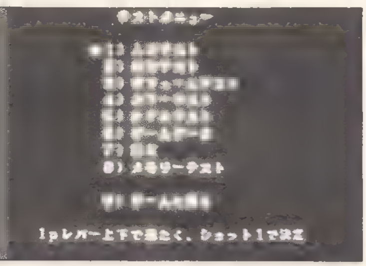
DIP設定表

OPTION SWITCH SETTING DIP SWITCH #2

OPTION		1	2	3	4	5	6	7	8
ADVERTISE SOUND	ON OFF	ON OFF					OFF	OFF	OFF
1 CREDIT	POWER 1000 POWER 500 POWER 2000 POWER 9000		OFF ON OFF ON	OFF OFF ON ON					
GAME DIFFICULTY	NORMAL EASY HARD HARDEST				OFF ON OFF ON	OFF OFF ON ON			

ソフトディップ

実は、最近の基板の中には、ソフト的に各種の設定をするものがある。


CPIIのテストモード。これで何でも設定できる。

テストモードに入って、そこから設定モードに入り、ジョイスティックとボタンで画面に映ったメニューを見ながら設定するタイプだ。これを俗にソフトディップといったりする。ネオジオなども一部そうだし、CPシステムII、F3システムなどは、それがかなり徹底されている。F3に至っては、音量調節までテストモードからソフト的に設定でき、これをフルオペレーションと呼ぶこともある。

今後は、この型式のものが増えていくだろう。

ディップ設定を極めよ

一部の基板には、開発中に使用したデバッグのためのモードが残っていたり、ちょっとした遊びが入っていることもある。それらは、ディップスイッチの特殊な設定と操作で呼び出せるものがほとんどだ。ディップスイッチの設定表に未使用(NO USE)と書かれているところを上げてみたり、いろいろな設定を試してみれば、なにか発見できるかも。

どんなDIP設定にしても、基板が壊れることはないので、最初の設定をメモしておいてから、思う存分いじりまくってやろう。

ただし、DIPスイッチの耐久性は、あまり高くないので、あくまでもそっと扱うことだ。

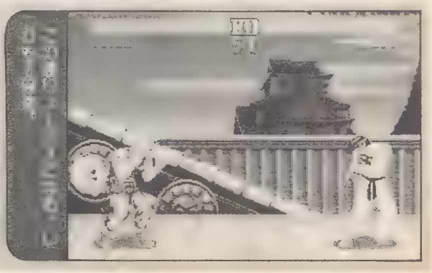
最後にディップを使った隠しモードのうち、判明したものを公開しよう。

数がなくて申し訳ないが、遊べるものばかりだ。

ストリートファイターII

2倍3倍4倍速モード+ノーデスモード

DIPA-8、C-1、C-8をONにして、電源をONにした直後1P小P、2P小P、2P大Pを同時に押して立ちあげる。すると3倍速モード。スタートボタンを加えると4倍速。C-2をONにするとノーデスモード。A-1をONにすると1コイン2プレイになるか2倍速。



ストリートファイターII'ターボ

スーパーターボ

DIPA-8、C-8をONにして立ち上げると超速くなる。


超速い。飛び道具は一瞬で画面の端から端まで飛ぶ。

ある蒐集家のつぶやき

1972〜1978 BLACK&WHITEの時代

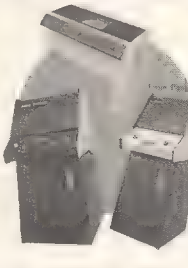
長谷川杉夫

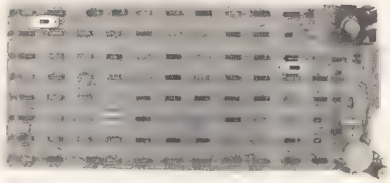
モノトーンの画面が切なく語りかける。白黒画面の基板たちの、小さなつぶやきを紹介しよう。

突如登場する僕は、かねてより基板を収集していた、コレクターのはしくれである。そんな僕は、古い基板に対しては特に情熱を持って収集をしてきた。

中には骨董品的な価値の出てきた基板もあるということを初心者の方に知ってもらうため、今回寄稿したのである。というわけで、僕のコレクションから、特に歴史的価値のあると思われるものをピックアップして紹介したい。では、しばしの間、拙文におつきあい願いたい。

1972 元祖ビデオゲーム "ポン"





ノーランブッシュネルにより1972年に設立されたアタリ社による、第1弾のビデオゲーム"ポン"である。

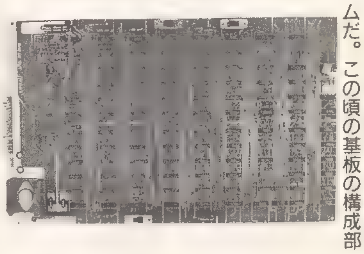
発売されるやいなや人気を博し、1万台が生産された。類似品を含めると10万台にもなるといわれている。

左右にあるラケットでボールを打ち返し、打ち返すのをミスすると相手に点が入るという、2人用の至極単純なゲームであった。

僕が所有しているのは"ポンダブルス"で、これは北海道のゲームセンターの閉店時、倉庫整理をしていたときに出てきたジャンクの中にあったのをもらってきたものだ。

1976 通称ブロック崩し "ブレイクアウト"



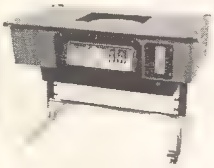


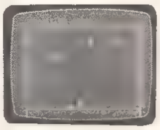
アタリ社発売のゲームである。画面下にあるパドルでボールを打ち返し、画面上にあるブロックを壊していくゲームだ。この頃の基板の構成部品は、汎用のTTL－ICがほとんどと、シンプルなものであった。

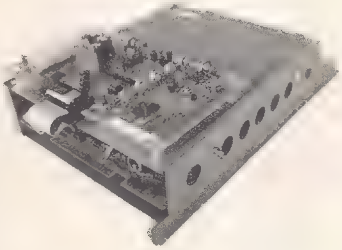
余談だが、ブレイクアウトの発売後、プレイヤーの上達に対応するためにスコアの桁数を増やしたり、UFOなどの障害物を増やしたりする改造を請け負う業者が存在した。ゲームソフトの著作権が、まだ法的に保護されていなかったためにできた芸当である。

この基板は、幸運なことに、"ポンダブルス"と同時に入手できたものだ。

1977 ライセンシー多数 "サーカス"







アメリカのエキシディー社によって1977年に発売されたこのゲームは、国内では5社によって、それぞれ別名で発売されている。

この基板はCPUとして6502を搭載することにより、キャラクターが手足をバタバタさせる表現と、メロディ付きの高度な効果音を実現した画期的なものであった。

画面上のシーソーをパドルにより操作し、ジャンプ台から飛び降りてくるキャラクターを交互にシーソーで受け止め、シーソーの反動を利用して、画面上部でスクロールする風船に、キャラクターをぶつけて風船を割るというゲーム内容だ。

この基板は、暇な時間を使い、古い基板を探すためにゲームセンターを巡っていたときに、下高井戸のA社の倉庫に埃を被っているのを見つけたものだ。配線図がなかったから、解析に苦労した覚えがある。

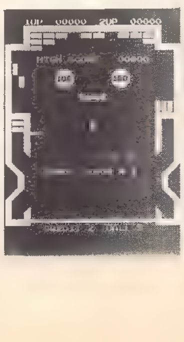
国内メーカー/タイトル一覧

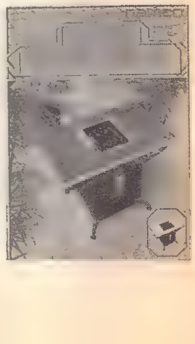
タイトー	アクロバット
セガ	シーソージャンプ
ユニバーサル	サーカスサーカス
ニチブツ	ボンバ

1978 ナムコ第1弾 ビデオゲーム "GB"

ナムコが放った初のビデオゲーム、それがGBだ。このゲームは、ピンボールの要素を取り入れたブロック崩しゲームで、画面上部と左右にあるブロックを消すのが目的。

このゲームの特徴は、自分が操作するパドルが、画面下と画面中央の2個所にあることだ。フィールド中にピンボールのしかけとしてお馴染みのバンパーやスピナーなどの楽しい要素が盛り込まれた、実にナムコらしいゲームだった。





この基板は、群馬県のある業者が、高速道路のサービスエリアにリースしていたものを筐体ごと買い取ったものだ。筐体は、かなり痛みが激しかったのだが、基板そのものの程度はよく、完動する。筐体は、今暇を見つけてはレストアしているが、もうレストアし始めてから何年経つことやら…。

以上、コレクションの中から4タイトル選んで紹介してみた。どれも基板ショップから買ったものではない。足で探さないと、こういうものはなかなか手に入らないものだ。

これから基板を始める諸君も、人脈を広げ、足を使ってみるのは損なことではないよ。

大座談会

編集部代表・杉田　哲郎、山下　浩志



業界人大集合の上、さまざまなことを討論するページ



なぜ基板なのか

──本日は、みなさまお集まりいただいて本当にありがとうございます。今回は〝業界の今後を考える〟というテーマで、基板屋の店員さん、ならびに一般のコレクターの方々から様々な意見を出してもらおうかと思っています。どうぞ遠慮せずに、積極的に発言していってください。

ではさっそく、基板を買うことが一般的になってきている昨今ですが、そもそも基板の持つ魅力、あるいは昔と比べて、ユーザーの傾向がどう変わってきたかなどについてみなさんにお伺いしたいのですが…。

金子　私の家がゲームセンターなんですけど、店の隅に置いてあったテーブル筐体をどうにか動かせないものかと考えたのが、そもそものきっかけでして。10年前ぐらいですかね。

大網　ぼくも7、8年前に、友達がやっているのに影響されて始めましたね。自宅でゲーセンのゲームができるっていうんで。『リブルラブル』が最初です。

KVC　昔はもう、千円とか2千円とかの安い値段で、基板が楽しめたんですよね。

長谷川　そのかわりユーザーの感覚も麻痺しだしてきたんですよ。千円2千円の基板に手を出して、5千円の基板が高いなぁと思ってるうちに、今度は5千円の基板が安くなっていくという。だんだんと、まずい状況になってきて。

KVC　あっ、ちょっと余裕があるから買ってみようかなって感じでね。そうやってユーザーがどんどん高価な基板に手を出していくようになったんだよね。

大網　たとえば業務用の新品なんかでも、5万ぐらいで買えてしまうものもあるんですよ。5万だったら元がとれるじゃないかと。ゲーセンでやるぐらいなら買ったほうがマシだ！って感じで、感覚がもう麻痺してしまっていて。

KVC　パズルボブルも新品で買っていくお客もいるしね。



ゲーム研究家。業界内で幅広く活躍中(?)。データ本『究極ビデオゲームリスト』の制作者として有名で、基板にも大変詳しい。

小山　祥之

長谷川　どうしてもゲームセンターでお金を使うことと、基板を買うことの対比で考えると、感覚的に、自然と安いものから高いものを、平気で買えてしまうような感覚の麻痺も起こりますよね。

大網　実際、5万円で基板を買ったとき、これはゲーセンで500回プレイしたのと同じだと。でもよく考えると、ゲーセンに行っても絶対500回もやるわけがないじゃないですか。

皆　(笑)。

大網　なんだかあとで騙されたような気になって…。それでもやっぱり最後には、自分で納得して買ったものだからと思ってしまうんですけど。バーチャ2なんてその最たる例じゃないですか。

KVC　ああ、そうですよね。

大網　8千回やれば元がとれる、なんて(笑)。

KVC　8千回もやるか？

──それだけ基板には特別な魅力があるんでしょうね。値段が高くても関係ないや！という…。あとはやっぱり、家でじっくりやりこみたいという欲求にかられるというか…。

長谷川　そうですよね。家で、ゆっくりとした環境でできますし、それ以外の楽しみもありますよね。組み立てるとか。

小山　自分でディップスイッチを動かして設定を変えたりとか。

長谷川　そういうところはゲームセンターでは味わえない楽しみがありますね。

KVC　同じことを何回も繰り返したりもできますし。

大網　基板を自分のものにすると、たとえばいけないことなんだろうけど、基板から曲を取ったりとか。そういうこともできてしまうんですよ。ゲーセンでプレイするだけじゃわからないゲームの楽しみというのがあって。マニアはそういうものを欲しがるんですよね。



業務用ゲーム歴18年、しかし㊙体を手に入れたのはつい最近だという。現在、某大手メーカーのロケーションに勤務。コレクター代表。

韮塚　克彦

長谷川　基板を買う人には、ゲーマータイプとコレクタータイプの2種類がいると思うんです。だからゲーム1回の単価を気にして、何回やれば元がとれる、とれないとかの考え方の人もいれば、基板を収集することの楽しみにお金を費やす人もいる。

──それは、お店のほうから見て、明らかに違いがわかりますか？

長谷川　話をすれば、ね。

KVC　特にインスト系にこだわる人なんかは。

大網　ゲームが好きというよりは、「インストに生きます」みたいな(笑)。結局、10万ぐらいする古い基板のインストだったら、それだけで何千円もの価値があるんじゃないかって、マニアは思っちゃうんじゃないですかね。

韮塚　でも、たとえばインストがなくても、ぼくなんかはゲームが好きだからって感じで、さっきいってたゲーマータイプってやつですね。ただ、そういう人に多いと思うんですけど、まったくの素人ってたくさんいるんじゃないですか。基板だけ買っていって、コンパネとつなげれば、ファミコンみたいに簡単に遊べるんだろうっていう感覚で。ところが、1回コネクターに差し込んでも何も映らないだけで、壊れてると勘違いしたり、あげくのはては、逆差しして基板をダメにしちゃったり。

皆　あちゃーっ(笑)。

韮塚　こういう人も実際多いと思いますけど…。

KVC　まぁ、そのへんが基板屋さんの、お客さんに対する教育を怠った結果なんですよ。

大網　でもそのおかげで売れたわけでしょ。バナツインなり(笑)。





㈱TAMAYAに勤務。基板屋さんの店員っぽくない(?)、さわやかな笑顔が印象的。基板コレクターとしての顔も持つ。

長谷川　杉夫

業界の明日はいずこ？ 基板

What place will we go, tomorrow?

三国　まずお客さんがきて、初心者だとわかったら、ここはこうするといいですよ、ここは壊れやすいとこなんで注意してくださいとか、ちゃんというべきなんですよね。

長谷川　アドバイス的なことは、やっぱりフォローしていかないとね。

三国　そのうえでやっぱり壊れたら、3千円だろうが、5万円だろうが、お金を出して買った基板が壊れちゃうということになりますから。で、メーカーに出しても、最低1万なりの修理代がかかってしまう。だからそこはある程度、売る側のお店が責任を持ってやるべきではないかと。

前川　ただ、意志表示がはっきりしないお客さんも中にはいますよね。もし知らないなら知らないで、どうすればいいのかっていうのをちゃんと聞いてほしい。基本的に基板というのは業務用なんだから、新品でも壊れている可能性があるし。

皆　あるある。

前川　中古なんかだと特にあるんですよね。

——昔と違って、現在は秋葉原にお店もできたりして、基板がそれだけ一般的に認知されたとともに、そういった弊害も出てきてしまったと…。

KVC　よく勉強せずに、基板を始める方が多くなりましたよね。

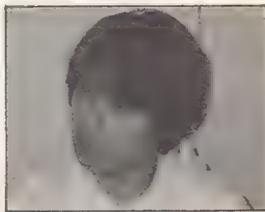
前川　いまのマニアさんには、ハンダごてなんかの、業者感覚から見れば最低限必要な道具すら持ってない人もいる。まぁ、これから覚えようというのであればいいんですが…。

KVC　もちろんお客さん第一というのがありますけど、お客さんのほうにもそれなりに勉強していこうという姿勢がないと困るんですよ。基板は業務用で扱っているものですし。おもちゃじゃないわけですから。



三国　満

トライアミューズメントタワーの店長。しかしその実体はゲームマニア。現在はバーチャロンを買うべく貯金中とのこと。



井上　達也

これからアーケーダーへの第1歩を踏み出そうという方。最近、やっとお金が増えてきたからと、基板購入を熱く夢見る。

問題点を考えよう

——井上さんは、これから基板を始めようと思っているそうですが、初心者から見て、ここがちょっと気になる、もしくはひっかかる部分ってありますか。

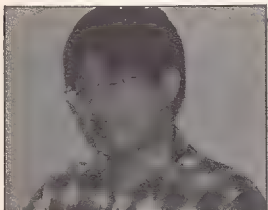
井上　やっぱり、ある程度収入が増えてくると、基板を買う余裕ができてきますよね。そうすると、ゲーマーだから基板を欲しくなるんですよ。でも、みなさんのように、ハンダごてとか、そういった工作系の技術というものがない。本当に、一般的なゲーマーですよね。そうなると、ちょっと不安になりますね。確かにいろんなお店があって、簡単にできるのかもしれないけど、値段が値段なだけに、俺がやったら壊しちゃうんじゃないだろうかと不安になって、いま一歩踏み込めないんですよね。ファミコンなんかだと極端な話、踏んづけても蹴っとばしてもちゃんと動くじゃないですか(笑)。でも基板ってそういうわけにはいかないですよね。そこが怖くて。

大網　ファミコンは壊れても、いずれは買えるっていう安心感もあるしね。

井上　そうですね。

前川　絶対的な値段が違いますからね。

韮塚　ここにいらっしゃる業者さんではないんですけど、中には店員さんに話しかけづらいお店もあったりするんですよ。さっき、お客さんのほうがはっきりと意志表示しないという意見がありましたけど、ぼくなんかからすると、むしろ店員さんのほうがなんだかナメてるというか。「おまえら何も知らないくせに、簡単にゲームができると思って」みたいな。割とそういうところもあるんですよね。



前川　拓也

関東の某基板屋店員。プレイヤーとして古くから業務用ゲームと付き合っており、マニア・業者の両方の視点から業界の明日を語る。

大網　逆に対応がいいお店だと、安心感があるよね。

韮塚　安心して買えるっていうのが、本当に一番いいんですよね。

大網　昔だったら、基板屋さんっていうのもなくて、本当に業者の派生だけだったから、多少接客面で落ち度があるのもしょうがないのかもしれないけど、いまはそれでは許されない。基板屋もこれだけ一般に浸透しているんだから。

——本当に好きな人は、一生懸命理解して、知識的な難しさを乗り越えてしまうんでしょうけど、いわゆる初心者やファミコン感覚で基板をやる人を対象とした場合、その人たちなりの対応とかサービスを、基板屋さんは必然的に求められてしまうと思うんですよね。たとえば、基板を買わなくても、話を聞きにいくだけでも立ち寄れるような雰囲気作りというか…。どうでしょう？

三国　でも秋葉原のお店なんて、1日あたりの来店数が多いんですよ。土、日なんかはハンパじゃない量ですし。



畠山　対応しきれないんですよね。ひとりにつき1時間も2時間も割くことは、ちょっと難しいですね。

前川　買う側のモラルっていうのもあると思うんですよ。さんざん話を聞いといて、結局は違うお店で買うという。そういう人も結構いると思うんですよ。そうなると、お店側としては「ああ、初心者は聞くだけか」ってなっちゃうんですよね。結局、こちらもサービスとしてやっているわけじゃなくて、販売としてお話するわけなんで。ある程度なら話も伺いますけど、あれもこれもとなると、やっぱり買うのを前提にということになりますよね。

——そのへんが難しいところですね。どちらの言い分にも一理ありますし。

三国　地方に住んでいて、基板を通販で買って楽しんでいるユーザーもいますよね。彼らは直接お店へ行けないわけじゃないですか。電話や雑誌のわずかな記事しか情報を仕入れることができないんですよ。だからといって細かい説明となると…、長距離電話で長いこと話すわけにもいかないですしね。ですから地方に住んでる人たちも含めて、出



山田　薫

(有)YMD代表。インベーダーの頃から業界に入り、現在に至る。主に、ゲームセンターの経営と基板売買を中心に活動。

版社とか販売店が、簡単な一般向けマニュアルなんかを作ったりして、いろんな形で対策を講じなくちゃいけないと思うんですよ。

大網　やる人が増えれば、それだけ質問や苦情なんかも増えてくるわけだから、これだけは知っていてほしいというマニュアルなんかがあれば、絶対にいいと思う。

三国　たとえばこの『アーケードームック』みたいな本を、基板屋さんで売るなりすれば多少違うと思うんですよ。セット販売とかで。

前川　ただ、特に苦情の電話とか聞いていていつも感じることなんだけど、基板をやっている年代が精神的に成人していないんですよね。話の対応の仕方でも、いきなりタメロ聞いてくるとか、わけもなく怒ったりとか。

大網　それはもう、年には関係ないと思うよ。おっさんになってからだっているし、だって母親が子どもの代わりに電話してくるケースが一番多いじゃないですか。

KVC　それが一番困るんですよ。

大網　そうそう。

KVC　話がつかめない。

大網　いろいろいっても「そんなのは意味がわからない」とかいわれて（笑）。

前川　こっちも電話じゃなんなので「それじゃあ話は決まりましたからお願いします」って切るしかないんですよ。

長谷川　またそういう人に限って「本人に代わってください」といっても代わらないんですよね。

大網　だいたいコレクトコールでかけてくるし。

皆　（笑）。

山田　そういう苦情とは別に、マニア特有の苦情とかもあるんですよ。マニアは昔のものに対するこだわりや執着がすごいですからね。

KVC　わかりますね。

山田　いまは基板も産業廃棄物扱いになったから、業者さんが捨てるとお金を取られる。でもマニアさん市場があるから売れる、と商売になったけど、昔は本当に、インベーダーの頃なんかはまだJAMMAの規格になっていないから、筐体込みで持っているお客さんというのは、次の筐体が出ればいらなくなっちゃうんで、結局基板も筐体もゴミとして捨てていたんですよね。中にはマニアからしてみれば「なんであんな宝の山を捨てちゃうの」っていうのもありましたから。でも、あの時期は、使う必要がなかったら、結局捨てるしかなかったんですよ。それが今になって、なぜ『ドラキュラハンター』がないんだって（笑）。仕方ないんですよね。ましてやその頃の基板を直せといわれても…。

──お客さんのなかでも、バランス的に右寄り、左寄りの人っていうのが多くて、なかなか真ん中に位置する人がいないんでしょうね。そこらへんが先ほど、前川さんがおっしゃられたような、精神的に成人していないという部分なんでしょうけど。

KVC　結局、業界全体がお客さんを育てない状態で、ぶわっとバブルみたいにふくれあがって大きくなってしまって。そのツケなんですよね。つまり、お互いが歩み寄るという姿勢がなかったということです。お客さんのほうとしては、自分にも直すところがあるけど、向こうにも…というところが先行していて、お店のほうとしても、お客さんに要望することが多いけど、自分のことを見直したりしていないという。そういった悪循環のまま、現在に至るっていう感じですよね。

今後をどうするか

──いろいろと話していくなかで、現状におけるユーザーの傾向やお店の対応の仕方、それに対する両者の言い分、問題点なんかが随分はっきりしてきたと思うんですよ。それでですね、ここからはお店もユーザーも含めて、今後どうしていったらより良い環境になっていくのかを討論してほしいんですよ。お互いの立場で、ここまでは歩み寄りを示していけるけど、最低限これだけは守ってほしいという部分とかを大いに話していただきたいんですよね。

大網　まず、古い基板を買うんだったら、壊れるのを覚悟しておくってことですね。要するに、基板には寿命があるんですよ。新しいものがすぐレベルアップという意味で。業界のすぐ壊れちゃうというのは問題があるけど、やっぱり10年以上前の基板を買うんだったら、もう飛んじゃっても当然、という覚悟はしておくべきだね。

韮塚　動物飼うのといっしょみたいなもんですよね（笑）。

KVC　結局車だろうがなんだろうが、機械である限りはやがて壊れるわけだから、それを頭の中に入れておいてほしいなぁ、と。ファミコンのカセットだって、壊れるときは壊れるんですから。

大網　そもそも、10年以上も前の基板を直せっていうほうが、ムチャだと思うんですよ（笑）。

長谷川　でもいるんですよね。やっぱりそういう人が。その人の気持ちも非常にわかるんですよね。特に昔の古い基板はどこにいってもないし、もう一度直してやってみたい、そこらへんの気持ちもわかってあげたいんだけど、それでも、ムチャいう人結構多いんだよね（笑）。

山田　ヘタすれば、直すほうが買うよりも高くなっちゃうんですよ。昔の基板は。

韮塚　新品を買ったのと同じ金額になってしまうことだってありますしね。

KVC　中にはレアな基板が非常に価値が高いことを知ってて、営利目的で売りにくるやつもいますよね。「これを持っていれば、10万ぐらいにはなるだろう」って。

長谷川　同じ基板を何枚も買っているという（笑）。

──バイヤーみたいなやつですね。

山田　業者さんで一番泣かされるのは、古い基板に愛着を持って買うお客さんなんですよね。その人たちの大半が、インストからこだわる人なんで。

小山　とにかく古い基板を扱う際は、マメに通電するしかないですね。一種の予防として。

──話がちょっと古い基板の話に脱線してきてしまったんで（笑）、元に戻していきたいんですが、今後どうしたらより良い環境になるのか。基板屋のみなさんにひとりずつ聞いていきましょうか。

KVC　とりあえず、もうちょっと改善していかなくちゃいけない部分は確かにありますね。良心的にやってらっしゃるところもあるんですが、再度、お客の立場から見直していく必要がありますね。

大網　でも、マニアの人って、接客とかをあまり求めてないじゃない。

KVC　それをいったらどうしようもないじゃないですか（笑）。

──前川さんなんかどうでし



有ファントムの店長。基板との付き合いはかれこれ10数年以上にもなる。ゲーム知識は多少なりとも豊かで、大体のことはOK。

畠山　新吾



㈱KICの広報。昔ある基板屋の店長をしていたことがある。パソコン通信では全国的に名が通っていることで有名。

KVC　CORP





コレクター代表。現在はゲームミュージック制作グループWitchに勤務。今回の座談会を心待ちにしていたとか。

大網　剛



コレクター代表。お客さんとしての目で、基板屋のあり方を問う。自らもゲームセンターを経営しているというマニア中のマニア。

金子　智紹

ようか?

前川　なんていったらいいのかな…。やっぱり、受け身にならずにということ。あるいは、わからないからって知ったかぶりして聞くのはやめてほしいということですね。あとはお客さんのほうも、もうちょっと大人になってくれればという感じですかね。電話の応対にしても、こちらのほうもできるだけ言葉づかいに気をつけますので、お客さんのほうにもできるだけ歩みよっていただけたらと。

大網　いくら客だからといって、偉ぶっちゃダメですよね。

KVC　「俺は客だぞー!」って(笑)。

韮塚　それはお互いさまですからね。

——マナーをちゃんと守って、対応してほしいということですね。

金子　これはゲーム全般にいえることですよね。

皆　そうですね。

前川　あと、もう1つ。通販でもなんでもいいから、買われた基板はその日のうちに、最低でも次の日には通電して、すぐに電話してほしいんですね。1週間ぐらい経ってから「壊れました」っていわれても、こっちとしては疑ってしまうんですよ。逆差ししたんじゃないかとか、自分で壊しただけなんじゃないかって。壊れるんだったら、着いたその日に壊れているはずなんだから、必ず確認してほしいですね。

——なにかあったら、修理なり補償なりが、早めに対応できるということですよね。

KVC　迅速に対応すれば、それだけお互いの心証が悪くならずに済むわけですからね。遅くなればなるほど、お互いに疑心暗鬼になってしまうんですよ。

——畠山さんは?

畠山　自分はやっぱり、秋葉原に最後に出した店なんで、結構初心者のお客さんが多いんですよ。で、一応「初めて基板やるんですけど」とか聞いてもらえれば、ちゃんと説明できるんですけど、やっぱり初心者の中には、何も聞かないで買っていくお客さんもいるんですよね。多少出入りが激しいから仕方ないにしても、やっぱり聞いてもらわないと教えづらい。わかっている方、と解釈してそのまま売ってしまうことも多いんですよ。とにかくわからないことは恥ずかしがらずに聞いてもらったほうがいいですね。こちらとしても、そのほうが説明しやすいですし。



長谷川　話をしないことには、始まらないし。

前川　やっぱり物事をはっきりといってほしいんですね。電話でも多いんですよ。何をいってるのかわからないというのが。「すみませんが、もう1度大きな声でお願いします」って。

長谷川　電話はよく聞こえないことも多いんですよね。

前川　直接お店に来れる人は、なるべく来ていただきたいですね。

——三国さんは?

三国　平日来てくれると、うちなんかはすいてますんで、かなり詳しくお話できると思うんですよ。でも、土、日だけはどうしようもないんですね。うしろに何十人も待っていて、はい次はい次みたいな。どうしても雑になってしまうんで…。

——長谷川さんは?

長谷川　そうですね。いつも店の中には誰かいるはずなんで、わからないことははっきり聞いてもらうということですか。それに尽きますよね。こちらも品物を売って商売が成り立っているんで、別にお客さんに売らないよう意地悪しているわけではないんですよ。だから気軽に声をかけてください。それとうちの場合は電話での質問のほかに、FAXでの回答もしているので、地方の方はそちらを利用していただけるとよいかと思います。

——山田さんは?

山田　やっぱりコミュニケーションが大事なんでしょうけど、あとはお客さんのほうが、もう少し電機部品を大事に扱わなきゃっていう気持ちを持ってほしいですね。ましてや、自分が欲しい基板を手に入れたんだったら、なおのこと大事に扱ってほしいなぁと。

KVC　これでも昔に比べたら、ユーザーの環境というのも随分良くなってきているんですよ。こちらも改善していくべきところは多々あると思うんですが、その点だけはわかってほしいですよね。

基板教室を開こう

韮塚　これはユーザー側からのひとつの提案なんですけども、よく「〜教室」ってあるじゃないですか。お花教室とか、お琴教室とか…。

KVC　おとこ教室?(笑)

韮塚　いや、おとこじゃないです(笑)。そういうのみたいに、基板初心者を集めて講座をやるような場を作れないですかね。わからないのが自分だけよりは、大勢いたほうがいいじゃないですか。いろいろと聞きやすいですし。お店のほうにもメリットがあると思うんですよ。

KVC　いや、それは私も当初は考えていたんですよね。もし、そういう機会があるならぜひ協力したいですね。

——面白い企画ですよね。セミナーみたいなものを開くっていうのは。

韮塚　本当はこっちが勉強して、色々作っていくものだからっていわれちゃえばそこまでなんですけど、聞きたくても聞ける場がなかったりとか、何を聞いていいのかわからない人も絶対いるんですよ。

皆　うんうん。

韮塚　ハーネスの作り方を教えるのでもいいし、連射装置の作り方でもいい。半年ぐらいやれば、知識もついてきて、自信も出てくるし。

KVC　ちょっと作れるようになってくると、既製品を買ってくるんじゃなくて、自分でやってみようという気にもなるし。

山田　メーカーが新人に研修するときのような、そんな感じですかね。

大網　ゲーメストではやらないんですか?そういうの。

韮塚　選手として出場して、

大網　「ゲーメスト杯基板競争」ってな感じで。

皆　(笑)。

——でもその企画は、ぜひ実現させていきたいですね。

能動的に動こう!

——ではそろそろ結論になるわけですが、要するに基板をやるっていうことは、いまは環境が整っているからすぐに入っていけるけど、それ以上のことを求めていくのなら、自分で能動的に動いていくしかない。そうすれば基板ライフは充実したものになるということですよね。



皆　基板ライフ(笑)。

前川　基板を買った時点でリスクが生じてるんですよ。買った本人に。それを認識してほしい。

大網　でもリスクを超えるだけの喜びややり甲斐があることも事実。ハイリスク・ハイリターンっていう感じですかね。

前川　業務用のもので遊んでいるっていうことを忘れないでほしいですね。でもこれはいい意味にもとれるわけですから。

KVC　思ったよりも今回の座談会、結構みなさんの本音が出ましたね。

——出ましたね。

長谷川　いやいや、これから本音が出るんですよ。

皆　(笑)。

Interview

株キョーワインターナショナルは、なんとこの道14年を誇る基板屋の老舗中の老舗。この業界の先駆的存在である鈴木社長に、創業当時の時代背景、その頃のユーザーの気質など、現在と比べてどう変わっていたのかを語ってもらった。
（インタビュー　山下浩志）

「当時のマニアのパワーのすごさを感じたとき、いつか必ず基板は普及していくと思っていました」

㈱キョーワインターナショナル　代表取締役
鈴木　康史さん

基板屋としての幕開けは、インベーダーゲーム

——ではまず、基板屋を始めたきっかけについて教えてください。

鈴木　基板屋をやる前に、秋葉原でジャンク品や電子機器なんかを作っていたんですよ。もともとハードには強かったんです。そのあとブロック崩しが出たときに、ゲームにものすごく興味をもったのがきっかけで。もう20年も前になりますが。

——えっ、その頃からすでに基板屋を始めていたんですか？

鈴木　いや、本格的に基板を取り扱ったのは81年からです。いまの会社を設立して、インベーダーの基板を秋葉原のイケショップというお店で委託販売したのが最初です。

——値段のほうは？

鈴木　4千円です。結構安い値段で売りました。〝感動品〟と銘打ちまして。ブームがちょっと過ぎたあとだったんですが。

——売れ行きのほどは、いかがだったんでしょうか？

鈴木　いやいや、売れなかったですよ。一部のマニア向けでしたし。ただ、お客さんの立場からすると、この値段なら絶対損はしないという自信があったので、長期的展望で考えれば、必ず基板は普及していくと思っていました。

——4千円なら、確かに損はしませんね。ゲームセンターで40回プレイするのといっしょなことを考えれば、だいぶお得な値段ですよね。

鈴木　それから数年、基板を1万円以上で売ったことはないんですよ。少しでも安い値段で、多くのお客さんに楽しんでもらいたいと。それでも時代が時代だったんで、基板が普及するまでは苦しい日々が続きましたね。

好きな人たちの思い入れで成り立った世界

——現在と比べて、創業当時はどんな時代でしたか？

鈴木　決定的に違うのは、まず筐体からして、一般の人が買える状態じゃなかったということです。いくら基板を安くしても、筐体が手に入らないことには始まらないですからね。

——どのくらいしたんですか？

鈴木　50万円くらいですね。当時の物価から考えたら、大変高価な代物だったんです。

——となると、基板で遊べる人というのは、経済的に余裕のある人しか…。

鈴木　ところがですね、そういう人ばっかりじゃなかったんですよ。むしろお金はないけど本当にゲームが好きなマニアの人たちのほうが、この業界を支えてくれていたんです。たとえば、何人かでお金を出して筐体や基板を買ったり、中には借金までしてでも買っていく強者もいたぐらいですから。まぁ何も買わずに、毎日店に出入りしては、ゲームの話だけして帰っていく人も多くいましたけど（笑）。

——そういうゲームの好きな人たちの思い入れで成り立つ部分が大きかったんでしょうね。

鈴木　そうですね。あの当時は、マニアのゲームに対する熱気やパワーがスゴかったんですよ。ちょうどナムコのゲームがはやっていた頃で。経済的に苦しいとわかっていながらも、自宅で好きなだけゲームができることを誰もが望んでいましたから。いまゲーム関係の仕事に携わっている人たちも、この頃のマニアの方が多いですしね。

——逆にいえば、それだけゲーム好きだからこそ、高額なお金を投じられたという見方もできますよね。

鈴木　ですから、苦しい時代ではありましたけど、この熱狂的パワーがある限りは大丈夫だと思いました。いつかは誰もが手軽に基板で遊べるようになると。あとは上を見ていくだけだったんですよ。

親切指導による、信頼の積み重ね

——いまでこそ、販売形態もシステム化されて、基板で遊ぶという習慣が根づいてきたと思うんですが、昔はそれを理解してもらうのに、いろいろと苦労なされたと思うのですが…。

鈴木　会社を始めた頃のキャッチコピーが〝ご家庭のテレビで、本物のゲームが楽しめる〟というものだったんですよ。まだ基板で遊ぶという習慣がないときだったんで、うちがどういうビジネスをしているのかを極めてシンプルに伝えてみたんです。そしたら、なんか珍しいことをやってるっていうんで、いろんな雑誌がとりあげてくれましてね。

——それはラッキーでしたね。

鈴木　ええ。それで雑誌の記事を目にして、興味を持った



Interview

人が店にやってくるんですね。そこからが大事なんですよ。

—と申しますと。

鈴木　お客さんが聞きたいこと、わからないことなどを、ひとつずつ1からていねいに教えていくんです。実際に基板を動かすところを見てもらったり、直接手に触れてもらったりして、体験学習してもらうんですよ。

—それはさぞかし大変な作業だったんでしょうね。

鈴木　やっぱりファミコンで遊ぶのとは違いますからね。メンテナンスなども含めて、ある程度ハードにも強くなってほしいという希望もありましたし。確かに大変な作業でしたけど、そうやって親切に教えていくとお客さんも安心するんですよ。

—地道な努力の積み重ねの結果、現在に至るというわけですね。

鈴木　1人のお客さんをしっかりつかめば、10人のお客さんをつかんだのと同じことなんです。この業界は口コミで広がっていく情報が一番力があるんですよ。その反面、逆にいい加減な商売をしてしまうと、そういう評判も口コミで伝わってしまうんです。つまり1人のお客さんの信頼を失うと、10人のお客さんをなくしてしまうのといっしょでもあるわけで…。結構コワイ世界でもあるんです。

—キョーワさんが、口うるさいぐらいにアフターサービスの徹底に努めているのは、そういうところからきてるんでしょうね。

鈴木　だからこそ、決してお客さんを裏切るようなことがあってはいけないんですね。この姿勢は10年以上経ったいまでも変わりません。

コントロールBOXの出現

—業界がこれだけ発展した背景には、やはりコントロールBOXの出現が大きかったと思います。これによって、家庭用のテレビでも基板が使えるようになりましたし。キョーワさんが一番最初に開発したとお聞きしましたが？

鈴木　というか、まずその前に、ビデオコンバーターの開発が大きかったんですよ。RGBの信号をRFに変換できることによって、自宅のテレビがモニターの代わりになる。となると、あとは操作パネルと電源だけということで、BOXの制作にとりかかったんです。

—これでアーケーダー最大のネックだった〝筐体購入〟という難題がクリアされたわけで、基板で遊ぶという行為も、ユーザーにとってはずいぶん身近に感じるようになったと思うのですが、開発に踏み切る決め手となったのは何でしょう？

鈴木　実は、当初業務用の目的で開発したんですよ。テレビとコントロールBOXがいっしょになった『G・BOX』という名前で、喫茶店やホテル、待合室なんかにリースしていた時期がありまして。それからマニアや雑誌の反響が大きくなってきたので、家庭用に販売したというわけなんです。

—そういう経緯があったんですか。それでもさすがにコントロールBOXのほうは、爆発的に売れたんじゃないですか？

鈴木　いやいや、それでも高い品物でしたから。これもいっしょで、口コミで広まっていくうちに、少しずつ販売台数を伸ばしていったんですよ。

美術品として、基板の価値を高めていきたい

—これまで聞いた話をまとめていきますと、時代背景にしても、環境面にしても、やはり昔といまとでは、いろんな面で大きな違いがあったんですね。

鈴木　この業界も少しずつ少しずつ、進歩してきたんですよ。決して急速に進化を遂げたわけではないので。

—ユーザーの気質もずいぶん変わってきたんじゃないですか？

鈴木　熱気やパワーというものは、確かに昔のほうが比べものにならないくらいスゴかったですよ。それでもマニアによって支えられているというのは昔もいまもかわらないですね。

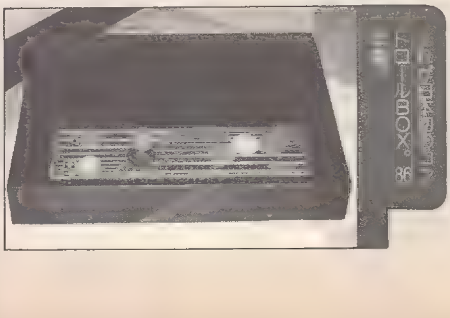
—では社長、最後に今後の展望なんかをお聞かせください。

鈴木　基板というのは、現在のマルチメディアの発展に大きく貢献してると思うんですよ。たかがゲームといっても、パソコンのハードよりもはるかに優れたICやROMを搭載しているんですからね。ですが基板やゲームの素晴らしさに対する世間の認識が、いまひとつ薄い感じがする。これからは美術品として、基板の価値を高めていくようなイベントをどんどん催していきたいですね。もちろんゲームの素晴らしさも同時に伝えていけたらと思っています。

—これからも頑張ってください。本日はどうもありがとうございました。



基板の素晴らしさを広めようと、各種イベントにも尽力している。



ロールBOX。86

PROFILE

すずき　やすし
1950年6月28日、静岡県清水市生まれ。小学生の頃から模型作りやハンダごて片手にラジオ制作にいそしむ毎日を送る。この頃からすでに現在の片鱗を見せていた。一番最初に魅せられたゲームは『ブレイクアウト』（ブロックくずしの元祖的ゲーム）。自身の基板所有数は1500点。好きな言葉は『フロンティア・スピリッツ』。75年、個人でキョーワインターナショナルカンパニーを設立。81年現在の会社である㈱キョーワインターナショナルを設立。



Glossary

ARCADER 用語解説

専門用語がバリバリ出のアーケーダーの世界。
関連あると思われる用語について解説してみた。

ア

アナログジョイスティック
連続的な入力を捉える入力機器。大きく分けると、可変抵抗を使ったものと、フォトセンサーを使ったものの2系統になる。

一枚基板
通常のソフト交換ができない基板を、システム基板と区別するときに便宜上使う。
二枚になっていても、一枚基板だ。

アノードキャップ
テレビモニターで触れてはいけない部分。ブラウン管に吸盤のようなもので付いている。これは高圧電流が流れているので、触ると感電する。

アミバ
そろそろ潮時では。

インスト
→インストラクションカード

インストラクションカード
ゲームの操作説明をするために、筐体の専用スペースに入れておくカード。最近では、これがないと買い取りの値段が下がる傾向にある。

エアキャップ
通称プチプチ。空気を溜め込んだ小胞が無数に付いたビニールシート。基板の保存は、これを巻いておくに限る。

X68000
ゲーム開発現場では、いまだに現役のパソコン。しかし、最近種が絶えてしまった。ええ、省略できませんとも。

FCマスター
謎のファミコンRGB化キット。その昔テクナートから発売されていた。PCエンジン版もあった。

オペレーター
ロケーションを経営する人のこと。メーカー直営の場合、ロケーションはあるが、明確にオペレーターと呼ばれる人はいない。オペレーターは人間じゃないからだ。

音源チップ
音の合成専門のLSI。太古は発振回路、中世はPSG、近代はFM、現代はPCM、というように音源に使うチップは進化している。

カ

価格表
基板ショップで配布している基板の最新価格が掲載されているチラシのこと。しかし、基板の価格はあくまでも時価なので、まず電話で確認することだ。

カードエッジコネクター
ハーネスを構成する部品。36ピン、44ピン、56ピンなどがよく使われる。

海外ROM
海外に輸出されるゲームは、メッセージなどをまとめたROMを差し換えることで海外仕様にして売っているケースがほとんど。
たまに、そのROMが付属するゲームもある。

海外版
日本製で海外に輸出されたゲーム。基板ショップにあるのは、それを逆輸入したもの。

(C)
基板の価格リストに見られる記号。要するにコピー基板のことだ、粗悪なものもあるので購入時は注意。

キックハーネス
ストⅡに代表される6つのボタンを使用するゲームは、JAMMAエッジコネクターだけでは用が足りず、ほかの部分から信号線を引いてこなくてはならない。そのために必要なハーネスのことだ。

ギボシ端子
シールド線同士を接続する金具。抜いたり差したりできる。ビニールの絶縁チューブと一緒に使う。

キューティー鈴木
その昔、創造空間コンボのコントロールボックスだったコンボAVの、組み立てキットに付属していたビデオに出演。コントロールボックスの組み立て方を自らレクチャーしてくれたのだが、けっこうゴツい手なのでビックリ。

筐体
わりと読めない人が多い単語だ。これは「きょうたい」と読む。ゲームセンターに置かれているモニターとジョイスティックの付いた物体、あれが筐体である。

GND
GNDと書いてグランドと読む。各種信号は、これと一体になって初めて機能する。

コントロールパネル
ジョイスティックやボタンで構成された操作盤のこと。コントロールボックスと混同する人が多いが、注意したい。

コンパネ
→コントロールパネル

コントロールボックス
7Pより参照されたし。

サ

サージ電流
電源投入時に流れる異常電流、電圧のこと。電子回路の大敵。

サービススイッチ
押せばクレジットが加算されるが、コインカウンター信号がいかない＝数えられないクレジットとなる点が、クレジットスイッチと違う。

サウンドプロテクト
一部の基板では、サウンドテストで曲を鳴らしても、途中で止まってしまうものがある。おそらくは勝手に録音されるのを防ぐメーカー側の自衛手段だが、抜け道はけっこうある。

SUB
サブボードのこと。これだけではゲームは楽しめず、別にマザーボードが必要になる。

サブボード
基板に実装する基板といったところ。従来、基板を拡張するために、使われてきたが、現在ではシステム基板のソフト供給方式の主流になった。

SUM規格
シグマ製コントロールボックスのエッジコネクター規格。現在ではボタン数の拡張された改良型がある。

サンワ

ジョイスティックや、ボタンなどを作っているメーカー。今流行りのアストロシティは、サンワの部品を使用。

CPU

セントラル・プロセッシング・ユニット、すなわち中央演算装置のこと。なぜか基板の世界では世を牛耳るインテル系のCPUは少数派で、既に数世代遅れた68000系が使われることが多い。この場合、MPUと言うんだったっけね。

システム基板

ソフト部分が取り外しでき、ハード部分を使い回すことができるようになっている基板のこと。対応ソフトが複数あれば、ハードは一つで、いろいろなゲームが楽しめる。

JST

コネクターのメーカー。コネクターの代名詞でもある。ストIIのキックハーネスに使われるコネクターがそれだ。

JAMMA

日本アミューズメントマシン工業協会の略。メーカーを取りまとめている団体。

JAMMA規格

JAMMAが基板流通の円滑化を目指して決めた基板のエッジコネクタの規格。1986年に制定され、それ以降にリリースされたゲームは、SEGAなど特定のメーカー、大型筐体用ゲームなどを除き、この規格に従っている。

ジャンパ

電子回路のある一点から一点まで配線する、つまり短絡させる線のこと。ジャンパを飛ばす、といったりする。ジャンパの飛びまくった基板は、設計が甘いと言われてしまう。

シンクセパレーター

同期分離回路のこと。

シンクロ連射装置

映像の垂直同期信号からクロックをもらい、高速連射を実現する連射回路。最高秒間約60発の連射が可能だ。ただし、不都合の起きるゲームもある。

セイミツ

ジョイスティックやボタンなどを作っている会社。ジョイスティックの操作感覚がサンワのものより固い。どちらがいいかは意見の別れるところである。

絶縁

電気を通さないこと。

センサー

ブロック崩しやドライブゲームなどのアナログコントローラーに使われる部品。コントローラーの操作「量」を読み取ることができる。

ソフトディップ

最近の基板では、物理的なディップスイッチはついていないものがほとんど。テストモードから入るメニューの中に、従来ディップスイッチで行ってきた設定ができるようになっているからだ。このような形態を取るものをソフトディップという。

タ

タイトー規格

タイトー製の筐体に昔使われていた中間ハーネスのエッジコネクターの規格。現在は使われていないが、コントロールボックス用のエッジコネクターの規格の元になった。

チップ

ICチップ、カスタムチップなど、電子部品の中でも集積度が高く、半導体を使った部品を指すことが多い。

テーブル筐体

テーブルの形をしていて、その真ん中にモニターが上向きに取り付けられている筐体だ。天井の灯が反射して、非常に画面が見づらかった。太古のテーブル筐体は、コンパネが垂直に付いていた。

テスト基板

筐体を新品で買うと、必ず付いてくるゲーム。法律で、空の筐体は売れないことになっているためだ。「ドットリ君」「モグラデッセ」などが有名。

テストモード

JAMMA経由のテストスイッチを押すか、基板上のしかるべきスイッチを押すと入れる、各種テストを行うモード。画面調整のためのテストパターンや、ジョイスティックの入力テスト、サウンドテストなど、様々なことができる。

ディストリビューター

基板の問屋さん。ディストリビューターはメーカーから基板を仕入れ、オペレーターへ売るのだ。実は基板ショップの大半は、ディストリビューターの副業だったりする。

DIPスイッチ

ディップスイッチと読む。基板上に存在し、大抵1つにつき、8つないしは4つのスイッチが付いている。これの組み合わせで各種の設定を行う。

同期分離回路

複合同期信号を、水平と垂直に分離する回路。

同時押しボタン

1つ押すことで、複数のボタンを同時に押したことになるボタンのこと。サムライスピリッツなど、同時押しを多用するゲームでは必需品だ。

トラックボール

ボールの転がりを2つのセンサーを使って検出する入力機器。独特の操作感覚がある。

同期信号

映像信号のひとつ。おおざっぱに言えば、どの映像がどの位置にくるのか、ということを決める役割がある。

ハ

ハーネス

基板と筐体、もしくはコントロールボックスを繋ぐケーブルの束のこと。

ハンドメイドモニター

業務用モニターを家庭内に持ち込むため箱に入れたもの。各基板ショップで扱っており、ピンからキリまである。

PCB

基板そのもののこと。

P付

パネル付きのこと。パネルとはコントロールパネルのことで、特殊コンパネのことを指すことが多い。

ヒューズ

異常な電流が流れたときに、それをカットして、電子回路を保護する役割がある。コントロールボックスの故障は、これを取り替えることで直ることが多い。

ファースン端子

筐体にボタンやレバーを取り付けるときに、それらの端子を接続するために使う金具。抜き差しできるため、いざボタンなどが故障したときに交換しやすい。

ファストン端子

→ファースン端子

ブレイクパイラル回路

複雑なコマンドも、ボタン一発で出るようにする回路のことだ。

ヘッダ

アップライトの筐体に付いている電飾のこと。裏から蛍光灯で照らして、絵柄を浮き立たせ、ゲームの存在をアピールする役割がある。要は筐体の看板みたいなものだ。

ヘッドホン回路

ナムコのシステム2の端子に出ているヘッドホン信号は、抵抗を途中にかませて使用することを前提にしているため、そのまま繋ぐと爆音が出てしまう。途中に可変抵抗をかませる回路のことだ（一般用語と異なる）。

ヤ

焼き付き

古い業務用モニターなどに発生している不都合。長い間同じ画像を表示していると、モニターの蛍光面が、その画像の形に焼き付いて、いつまでもその画像の名残りが表示された状態になってしまう。

US

USAバージョンのこと。レトロゲームの中には、国内にはなくても、海外には残っているものがあり、そういうゲームを逆輸入するケースが増えている。

ラ

RAM

ランダムアクセスメモリーの略。データのROMが読み出ししかできないのに対して、RAMは書き込みもできる。

リセプタクル

→ファースン端子

ループレバー

ジョイスティックに回転式の多接点スイッチが付いているレバー。レバーを倒すことに加え、レバーをぐるぐる回すことによっても入力できるものだ。

ロケーション

ゲームセンターのことを業界ではこう呼ぶことが多い。また、ロケーションでゲームの試作品のテストをすることをロケテストという。

ROM

リードオンリーメモリーの略。記憶装置。黒いムカデのような電子部品だ。ゲームのプログラムやデータを入れておく。

ROMライター

ROMにデータを焼き込む機械。基板業界標準装備。

EDITOR'S NOTE

ゲーマー最終形態 Arcader

GAMEST MOOK Vol.21

この10年間、ゲームゲームでひたすら過ごしてきた私。過去を振り返る行為は後ろ向きかもしれないが、楽しいことでもある。埋もれかけた名作にスポットを当てることは、誰かがしなければならないことだと思っている。
（石井ぜんじ）

都内、もしくは地方の基板ショップへ、取材へ出かけることの多かったこのアーケーダームック。自分で足を運んで体験することの重要性を改めて実感した次第です。取材に快く応じてくれた基板ショップの皆様、どうもありがとうございました。
（山下）

何だか非常に忙しく、そして不安な毎日を過ごした。率直に言って、責任を持って仕事をするのが、これほど大変なこととは思ってもみなかった。しかし、こういう状況においても、仕事に対して前向きでいられたことを確認でき、嬉しく思う。
（杉田）

今、びわ食ってます。やっぱ大人ならびわだよね。ところでさっき、イカした子猫ちゃんを拾いました。プシィキャット。でも、大事なものをなくしました。それは愛。ごめんなさい、全部嘘です。基板欲しい、これはホント。素直な気持ち、びわ。
（ちあき）

「いつまでも泊まり隊」の緑川です。本誌から、ムック担当へ異動になりました。担当コーナーがないので、ラクかなと思ったら、今回も忙しい日々が続きました。この本を作った影響で、おいらも真性アーケーダーを目指したくなっちゃったよ。
（みどり）

何の力にもなれず、こんな所に登場していいのだろうか？と思わせる働きぶりで、忙しいながらも楽しい日々でした。もっと濃い内容で読者様に伝えたいと陰ながら思う今日この頃。書けないこともテンコ盛り。ぜひお店の方にも遊びにきてちょ。
（バンビーノ金子）

アーケーダームックに超〜すべりこみ参加しました。のでたいしたことは全然やっていません（大ウソ！）実はかなりヒーヒーいいながらハンダごてを持って配線して、ボール盤でシャーシに穴開けてました。今度は、のんびりとやりたいです。
（POWちゃま様）

うちに基板を置くようになってからもうすぐ5年。基板を買って感じることというのは、本物を所有する喜びといったところだろうか。
この本を読んで役に立ててもらえればありがたい。
（水野）

アーケーダームックにすべりこみ参加しました。ので、たいしたことは全然していませんが、ちゃっかりとこんな所にだけは顔を出しております。今までは本誌にいたので後記を書くのは初めて。かなりてれる。足引っ張りまくってすみません。
（水島）

■平成8年1月8日第1版第1刷発行
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋　己代子　■編集長　石井　ぜんじ　■編集スタッフ　杉田　哲朗/山下　浩志
■編集アシスタント　森川　哲雄/新開　千秋/水島　きよみ/御手洗　光司
■ライター　石井　ぜんじ/金子　智紹/DNZ/YOU・A/小沢　英樹/POWちゃま/長谷川　杉夫
■デザイン　(株)インフォアート/ミッキー
■取材協力　(株)TAMAYA/(株)トライ/(株)KIC/(株)キョーワインターナショナル/(株)メッセサンオー/(株)ティー・エム・シージャパン/A.M.P.GROUP/金子　尚順/FJK/その他掲載店の皆様
■発行所　(株)新声社　〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　●編集部　03(3293)9324　●営業部　03(3293)9326
■印刷所　大日本印刷株式会社

Special Thanks to

●アタリゲームス●株式会社アイレム●株式会社エス・エヌ・ケイ●株式会社エヌエムケイ●コナミ株式会社●株式会社カプコン
●株式会社ジャレコ●株式会社セガ・エンタープライゼス●株式会社タイトー●株式会社東亜プラン●株式会社ナムコ
●株式会社ユーピーエル●株式会社ユニバーサル●株式会社金子製作所●キャッツ●サンAエレクトロニクス
●セサミジャパン●データイースト株式会社●テクノン工業●日本物産株式会社●有限会社セイブ開発
（五十音順）

アーケーダームック発売記念

読者プレゼント

1. コントロールBOX　2名

A　パナツインロング　1名
B　パナカスタムロング　1名



2. ポスター　3名

A　大旋風　1名
B　S.C.I　1名
C　レインボーアイランド　1名







KIC提供

3. ゲーム基板　7名

A	ブレイゾン	1名
B	おいしいパズルはいかがですか	1名
C	レインボーアイランド	1名
D	クイズ激烈スクランブル	1名
E	クイズDNAの反乱	1名
F	機動戦士ガンダム	1名
G	おいしいパズル	1名

4. 攻略小冊子セット

A　(アルペンレーサー、鉄拳、レイブレーサー)
B　(アウトフォクシーズ、妖怪道中記、ザ・リターン・オブ・イシターールームリスト)
C　(スターフォース、サボテンボンバーズ、レッスルフェスト)

5. パンフレットセット　3名

A　エグゼドエグゼス/ザ・グレイトラグタイムショー/U.S.ネイビー/アウトゾーン/シスコヒート/サイレイトドラゴン/ゼクセクス/キャプテンコマンドー/カプコンワールドⅡ/マッスルボマー他計14点

B　ミスター・ドゥズワイルドライド/海底大戦争/パウンド・フォー・パウンド/ストリートファイターⅡ/パイプドリーム/ゼロウィング/タンブルポップ/龍虎の拳/キャディラックス/ロンパーズ他計14点

C　VSバルーンファイト/ナイトスラッシャーズ/ウルトラマン/ドカベン/ピストル大名の冒険/クイズ殿様の野望/サンダーブラスター/ミッドナイトレジスタンス/ファイターズヒストリー/パニッシャー他14点

AMP提供

6. 究極ビデオゲームリスト1995.1　5名



これは、同人誌なんだけど、'72から過去のゲームが網羅されたリスト本だ。構成も、50音別、年代別、メーカー別、輸入物、麻雀物と非常に検索しやすくなっている。今回このムックでもいろんなところでお世話になった、ひじょうにありがたいものだ！コイツはアーケーダー必須物。

秋月電子通商提供

7. VIDEO to RGBコンバータキット　3名

8. LCDモニターユニット(RGB入力)　3名



ファントム提供

9. 筐体ヘッダ　5名



ゲームファンタジー提供

10. スピーカー　6名

このスピーカーは2組1セットでプレゼントだ。これは基板につなぐ専用スピーカーでちゃんとコネクターもついているぞ。ただし基板によっては使えない物もあるかも？



応募要項

官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、①この本の値段は高いか安いか。②役に立ったコーナーはどれか。③この本の感想。希望のプレゼント商品番号（例：1－A）を記入の上〝〒101　千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F　新声社ゲーメスト編集部アーケーダームックプレゼント係〟まで。締め切りは、3月5日消印有効。

ゲーマー最終形態 アーケーダー
ゲーメストムック Vol.21
平成8年1月8日発行
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
定価 880円

雑誌 63381-21 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1063381210887